劲作攻略：口袋妖怪超不可思议的迷宫

研究所：口袋妖怪详尽分析——六世代驱雾精灵研究（三）

研究所：口袋妖怪培育配置优化篇

新作发售纪念大抽奖！

口袋玩家

POKéMON

VOL.94



《口袋玩家》94辑
幸运大抽奖

二等奖
口袋妖怪毛绒玩偶



特拉奇昂 1名



替身 1名

特等奖
《口袋妖怪超不可思议的迷宫》正版游戏



1名

三等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（小）



塞伊米 1名



约泰利犬 1名

参与方式

只要在2015年12月16日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在96辑公布。

《口袋玩家》92辑中奖名单

特等奖：口袋工作室精品馆·竞技场地

中山市　张毅华



二等奖：立体图鉴大岩蛇

厦门市　余函倩

三等奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

苏州市	张楠
北京市	赵志勇
大石桥市	姚嘉林

劲作攻略

系统篇 65
主线攻略 73
神兽收服方法一览 91
世界财宝收集 96
道具列表 97



P32

口袋妖怪超不可思议的迷宫

对战乐园

口袋妖怪全国大师赛专题

总结与展望



P140

这辑对本届全国大师赛进行总结并展望未来。

研究所

口袋妖怪详尽分析

——六世代驱雾精灵研究（三）

本辑分析飞蝎、阿尔修斯（飞行形态）、基拉帝纳和露琪亚。



P115

口袋妖怪培育配置

优化篇

P126

为新手玩家介绍如何优化精灵的配置。



口袋玩家



VOL.94目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 9

口袋漫画

白色天使——阿尼尔的大冒险（3） 14

《神奇宝贝特别篇XY》一卷简介（上） 30

口袋妖怪四格大百科 32

口袋妖怪ORAS 红色热情与蓝色睿智 41

劲作攻略

口袋妖怪超不可思议的迷宫 65

系统篇 65

主线攻略 73

神兽收服方法一览 91

世界财宝收集 96

道具列表 97

消消乐园

口袋抓取方块 102

研究所

口袋妖怪详尽分析——六世代驱雾精灵研究（三） 115

口袋妖怪培育配置优化篇 126

沙暴队伍组队分析 137

对战乐园

口袋妖怪全国大师赛专题 总结与展望 140

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——起源篇（1） 158

精灵中心

精灵中心 164

CONTENTS

口袋音乐馆

XY游戏音乐欣赏 170

口袋小说

圈圈熊酒吧——冰海大帝（30） 182

风灵——破坏 200

梦靥萦痕（7） 209

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪超不可思议的迷宫》演示视频

二、宠物小精灵AG

65.击退溶食兽大作战！

66.一触即发，爆音怪对抗森林蜥蜴！

67.跳舞战斗！乐天河童！

68.爸爸是偶像？冒牌的道馆训练家！



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020
Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

口袋新闻站

文/007 编/马修

周边 “月刊皮卡丘”绒毛玩具第8弹发售

10月10日，“月刊皮卡丘”绒毛玩具系列的第8弹商品在口袋妖怪中心内上市了。为了配合即将到来的万圣节，本月绒毛玩具的主题被定为“连帽外套皮卡丘”。只见皮卡丘穿着带有几分小恶魔造型的连帽外套，手里还提着一个装有南瓜头的小篮子，一看就知道是要出去挨家挨户讨糖果啦，谁不给糖果的话就给你捣乱哦。





卡片 新系列《口袋妖怪卡片游戏XY BREAK》登场

9月26日，“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”正式升级为“《口袋妖怪卡片游戏XY BREAK》系列”，同时，最新的两款扩充包《蓝色冲击》和《红色闪光》也于当天在口袋妖怪中心内发售。“《XY BREAK》系列”与前作相比最大的不同点就是引入了一个名为“BREAK进化卡片”的新概念。这种“BREAK进化卡片”采用了独特的横向设计，与通常的卡片形状正好相反，并且卡片图案中的口袋妖怪也都一律采用金黄色的配色。而在能力方面，“BREAK进化卡片”除了技能、特性、抵抗力沿袭进化前的卡片之外，其HP和属性都将会有进一步的提升。



活动 KTV连锁店内K歌获赠原创有机玻璃台座





由日本KTV连锁店Cote D'azur主办的“口袋妖怪儿童周先到先得！原创有机玻璃台座GET活动”从10月上旬开始正式举行。在活动的开展期间，家长们只要带上自己的孩子来到Cote D'azur的各家连锁店内K歌，就可以获赠一个印有口袋妖怪图案的有机玻璃台座。官方共为本次活动准备了皮卡丘、天线鼠、MEGA喷火龙X、伊布、基加迪（50%形态）、基加迪（完全形态）等十几款不同精灵图案的台座，每个月都会更新5种新款式。

游戏 《口袋妖怪Tretta终极版》举办“MEGA水箭龟挑战赛”活动

从10月2日开始，玩具厂商株式会社Takara Tomy为旗下的圆牌对战街机游戏《口袋妖怪 Tretta 终极版》举办了一场名为“MEGA水箭龟挑战赛”的特别体验活动。在活动期间，Takara Tomy公司会在日本各地电玩机厅的《口袋妖怪 Tretta 终极版》游戏框体内增配23140枚MEGA水箭龟的特制金属限定版圆牌。玩家们只要在游戏中成功战胜MEGA水箭龟就可以得到一枚这样的限定版圆牌。



活动 《口袋妖怪》专题交响音乐会12月登陆伦敦

由口袋妖怪官方主办的专题交响音乐会“Pokemon: Symphonic Evolutions”继今年5月在美国顺利完成巡演之后，又将于12月20日在英国伦敦的Eventim Apollo剧场内进行演出。据悉，在完成伦敦场的演出后，口袋官方可能还会在欧洲多个城市安排该音乐会的演出。



周边 手机App“口袋妖怪风格”10月新主题公布

为玩家们的手机提供更换口袋妖怪主题的待机桌面和软件图标功能的App“口袋妖怪风格（Pokemon Style）”在10月初又推出了三款名为“呆萌诅咒娃娃”、“光精灵与小伙伴们”和“精灵球 × 佐罗亚”的新主题。想要体验这款软件的玩家可以登录到安卓手机的Google Play或者苹果手机的App Store进行下载。







事件 《口袋妖怪图鉴 for iOS》即将从App Store内下架

10月9日，口袋妖怪官方在其官网上发布公告称，专为苹果手机玩家所推出的图鉴查询软件《口袋妖怪图鉴 for iOS》将在11月30日以后从App Store内下架并停止今后的更新工作。当然，已经下载过这款软件的玩家仍然可以正常使用现有功能。





游戏 《大家的口袋妖怪大乱斗》将发售实体版卡带

口袋妖怪官方宣布，今年4月在e商店中推出并受到众多玩家们好评的3DS下载游戏《大家的口袋妖怪大乱斗》将在11月19日推出该游戏的实体包装版。



事件 接档《口袋妖怪Get☆TV》，东京电视台口袋综艺新节目登场

在东京电视台的口袋综艺节目《口袋妖怪Get☆TV》完结之后，从10月4日起，电视台又推出了全新的接档节目《一起聚到口袋之家吧》。该节目同样由资深的口袋艺人中川翔子领衔主持，节目的场景则设定为一间温馨的、布置有众多精灵周边的“口袋之家”。在每期节目中，翔姐都会邀请嘉宾们畅谈各种口袋妖怪的话题以及分享各种最新的情报。





卡片 “口袋妖怪卡片游戏对战集会2015”即将开幕





随着11月的临近，一年一度的“口袋妖怪卡片游戏对战集会”也即将拉开战幕。今年的“对战集会”活动将分别在广岛市（11月3日）、横滨市（11月7日～11月8日）、大阪市（11月15日）和名古屋市（11月29日）4大分会场举行，每个会场内所产生的卡片对战优胜者都将获得出席今年12月举行“第2届口袋妖怪龙王战”的资格。另外，所有参与本次“对战集会”活动的玩家都可以在现场领取一张皮卡丘主题的原创闪光卡片作为纪念品。

周边 “懒洋洋绒毛玩具”系列第3弹登场

10月上旬，人气口袋周边“懒洋洋绒毛玩具”系列的第3弹商品在口袋妖怪中心内发售。本次新登场的精灵有火球鼠、梦幻、利欧鲁等。







周边 三洋食品“札幌第一口袋妖怪杯面”更换新包装

10月5日，三洋食品株式会社对旗下的人气食品“札幌第一 口袋妖怪杯面 酱油味・海鲜味”的产品包装进行了调整，新包装变更为更加俏皮可爱的“皮卡丘大量出现”的主题。



游戏 口袋中心开展小鬼南瓜下载活动

口袋妖怪官方为庆祝即将到来的万圣节，从10月10日开始在日本各地的口袋妖怪中心内开展了小鬼南瓜的特别下载活动。现在玩家们只要前往口袋中心，就可以将这只纪念版小鬼南瓜下载到自己的《口袋妖怪 X・Y》或《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》游戏内。







首藤刚志谈《口袋妖怪》

编 / 果汁　译 / 帽子

第 29 回　《超梦的逆袭》中的市村正亲先生

《口袋妖怪》（下文简称《口袋》）的动画制作团队其实并不怎么熟悉负责为超梦配音的市村正亲先生是个怎样的人，尽管他配的可是《超梦的逆袭》这个标题里就出现的重要角色。虽然导演好像也不是刻意要找一位享誉影视界的知名演员来拉人气，不过这位市村正亲先生到底是何方神圣？制作团队倒是一直在致力于找一些全国知名的人士来加入阵容，以达到吸引观众的目的。而实际情况也是，不管是过去还是现在，剧场版动画的配音都不采用专业声优，而是采用人气偶像或话题人物的演员的情况并不少见。

虽然这些红人往往日程排得相当紧凑，使得一部分人觉得要配合他们的日程一定很难，但其实这个问题，倒是可以通过现今的录音技术较为轻松地解决。打个比方，一场由 ABC 三人参与的对话，实际上可以采取分别录制 A、B、C 的台词，然后再将其合成到一块的方法，这样三位配音人员甚至不需要见面，也无需同一天参加配音，就可以完成作品。而观众们实际看到片子时，根本不会察觉 ABC 三人当时根本就没在一块。能够实现这一点的秘密就在于，动画不是电影，参与其中的不是相关人员本人，而只是他们的声音。因此就不需要相关的三人同时出现在配音现场了，只需要他们分别抽出时间即可。

根本没有演对手戏的对象，在无法得到对方演技反馈的情况下，独自念出自己负责的台词，再由录音技术将相关台词拼凑在一块，组成一段对话的做法真的能让观众听起来觉得像是一群人在面对面的交流吗？虽然我本人对此始终抱有疑问，不过据说这是动画界很常见的手法，而真人电影中其实也有用到类似技术的例子。比如某宣传是两大知名影星同台竞演的电影，乍一看影片也许你会觉得这两位大腕好像一直在互动，也一直在共同行动，但仔细观察的话，你会发现从头到尾这部影片里根本没有出现过两人共处一个画面的场景。



也就是说，实际剪辑的时候，制作组是采用了类似先剪出 A 念台词的场景，再剪出 B 念台词的场景，然后将其交互拼在一起的做法，来让这两位角色实现共演的。当然，这也是因为这些大人物的演技着实厉害，才能和不在眼前的对手演好对手戏。打个极端的例子，就算是拍一场男女间的

激情戏，实际拍摄时两位演员根本从头到尾一次面都没见过，也没什么不可思议的。因为只要在不同的日子里分别拍摄好两人谈情说爱的台词和恍惚的表情，后期剪辑影片时把它们拼在一起，就能简单地营造出热恋中的男女在一起的场景。

不过，像这种拼凑而成的爱情戏，就算你不得不评价演员的演技高明，但这真的能被称为是爱情戏吗？先撇下这个话题不谈，回到动画配音的话题上。因为基本上观众是根本看不到配音者的，因此要请大明星来仅是负责献声的话，也就并非难事了。因为实际操作时，只要请那位大明星一口气将其负责的台词念完就可以了。不过这种操作模式，对那种需要通过台词或对话来传达重要信息的剧本家而言，其实是个很大的难关。因为这种分别录制单个登场人物的台词、将其像拼图一样拼凑在一起的编辑方式，经常会造成虽然剧中人在对话，但令人感觉他们根本不存在于同一空间的问题。

说句题外话，以前动画配音时，是一边播放影片的胶片，声优们一边对嘴形来录制的。放映机一边播放着影片的胶片，声优们一边为1卷约7分钟左右的片段进行一个错误都不能有的配音工作。因为一旦有声优念错台词，这部分就得重新录制。而胶片时代，这就意味着得把胶卷倒回需要重录的部分，这可是个耗时耗力的工程。这就意味着，声优不能出错太多。

失败要尽量少、演技要高超、最好还能随机应变配合其他的声优，能做到这点的演员可谓凤毛麟角。

以前曾有过这么一批舞台剧演员，最初是抱着打零工的心态当了声优，结果在这条路上越走越远最后转行修成正果。这群老前辈之所以能做到这点，是因为舞台剧的经验给他们打下了坚实的基础，念台词不允许失败、要有演技会演戏、舞台上就算发生预料之外的事情也要迅速反应灵活应对……这群人是在不允许失败的紧张感下成长起来的。

声优这行，本应该是不仅声音要好，还要具备演技、会表演。然而，如今我们却通过录像和录音棚回避了这一本该是正当的要求。现在的录像设备一般都配备有画格计数器，因此就算有失误，只要倒带回去重来一遍就好了。对话途中就算台词念错了，也只要重录这一句就可以。这种操作方法用专业说法来说就是单独收录，在如今的动画配音业界，已经算是一种被广泛采用的做法了。

所谓的表演、演技，是各种台词与动作的有机结合，伴随着表演者瞬间的感情起伏，再以台词或动作的形式传达给观众的一种表现形式。

表演是需要一气呵成的。因此如果一句台词念错，而单独收录时只重念这一句台词，再将其重新填回原来的对话中，这样就算“字面上”完全一样，感情上的一贯性还是断了的。被硬生生地截出来的一句独立的台词，怎么可能完美地镶嵌进一气呵成的连续表演之中呢？现今的动画界早已习惯了采用单独收录做法，打个极端的比方说，只要素材够多，全凭剪辑来造出自己想要的对话都不是不可能。而这就不再要求声优具有表演才能和演技了，只要一次能念个一两句台词，声优还真的变成了随便哪个路人都能干的行



▶首藤十分尊敬的演员市村正亲。

当。这种做法最终导致的就是全无表演才能和演技，只凭一张漂亮脸蛋或姣好的声线就能上位的声优到处蔓延。

而这类声优的一个通病就是，因为他或她不会表演、不会演戏，因此表现手法相当单一。而这种单一的表现塑造的角色自然也就挖掘不出什么很高的角色价值了……若是一位声优还会唱点歌的话，那么其能创造的价值就会更高，因为商家可以去卖动画角色的歌曲 CD。反过来说，演技单一的声优有时甚至会牵连剧本家一起受罪。具体说就是，剧本中的台词和表现手法也越来越模式化了。年轻一代的剧本家，很多就是看着动画成长起来的，对于他们而言，也许这已经是一种常识了。

如今这个时代，原作改编的动画盛行。剧情和角色只要从原作中照搬就可以，而台词和演技嘛，一套就够用了不是吗？既然如此，动画片还要什么剧本呢……我私下里总会禁不住去想，这样的时代也许真的已经离我们不远了。总而言之，声优都是这样的情况，就算是票房上绝对不允许失败的电影版动画，也不会要求声优再具备老一辈那样扎实的基本功。只要会念一两句台词，然后能够把这些台词单独收录拼凑起来的技术就能帮你搞定一切。如果这么想的话，你就不难理解为何制作团队会去花大钱请那些能招来更多观众的大明星加盟了。当然，恐怕也是因为有部分导演真的很讨厌那些万年靠一套演技吃饭的声优。明星或偶像就算个人演技成谜，但他们会有自己的气场，或者说有一种独有的魅力。并且这种气场或者魅力是会透过声音传达出来的。

若不是动画往往需要追求演技或表现力的话，我觉得肯定有很多导演会赞成找明星或偶像配音，要比找那些矫情的动画声优好很多。而若是这种气场或魅力真的能够左右票房的话，那结论就更是不言而喻了。《口袋》剧场版的目标，自然也是不脱俗套的票房大卖。而这样的前提下，超梦的配音自然也就成了关键因素之一。

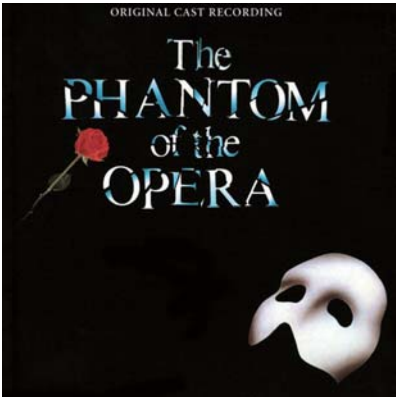
尽管如此，导演推荐的这位市村正亲先生，对于大部分制作人来说依然是一位之前毫无交集的陌生人。之所以会这样，是因为制作团队对日本演艺界根本几乎从未关注过。于是就出现了下面这一幕。某位制作人在某家不知是酒吧还是俱乐部的地方，问了（用北野武式的叫法就是）大姐姐们这样一个问题。

“你们知道市村正亲是谁吗？”

“唉呀，你居然不认识市村正亲？”

然后他就被大姐姐们嘲笑了，场面似乎相当尴尬。因为市村正亲先生在日本演艺界，特别是日本音乐剧界可是屈指可数的大明星。

因为他只投身于舞台，并不太在电视上抛头露面，那些脑袋里只有动画、连续剧、偶像团体的制作人们自然不会关注到他。而对电视毫无兴趣，却热爱表演、音乐剧的人们而言，市村正亲先生的大名，可是如雷贯耳的。这位常年驰名演艺界的先生应该是年长我一岁，他曾在音乐剧《万世巨星》的日文版中



▲《剧院魅影》的宣传海报。

扮演一位备受瞩目的角色。

后来他还在重演的名作《西贡小姐》中，扮演剧情的推手——一位极具魅力的角色“工程师”，那精力充沛的演技让我难以想象他和我居然只差了一岁。他不仅是一位话剧（一般意义上的舞台剧）界的大师，对我而言，能代表日本音乐剧界的熟年明星，毫无疑问就是这位精力充沛的市村正亲先生。我一直希望能学到他身上那种积极向上的精神。

在《口袋》之前，也曾有电影界的同行欣赏市村先生，并邀请他为蒂姆·伯顿原著的一部名为《圣诞夜惊魂》的音乐剧风格的剧场版动画主角献声。得知这位先生的生平后，制作人们马上找来了这部剧场版动画的录像带开始研究。听说超梦的配音市由村先生负责，我当时可谓喜出望外，因为他能完美地契合我的剧本。虽然似乎有很多人误以为是我要求市村先生加入的，但实际上这是总导演提出的要求，我本人则并未涉及任何人选的选择。

总导演推荐市村先生的原因，我猜想大约是因为他曾在安德鲁·劳埃德·韦伯的音乐剧《剧院魅影》日本版中担当主演。我和这位总导演合作的另一部作品就是《魔法公主 明琪桃子》了，而那部作品同样也是加入了很多音乐剧的元素的。因此进行这次的人选选择时，总导演会考虑从日本舞台音乐剧演员中寻找候补也自然不足为奇。

我记得我还曾听总导演说过，《魔法公主 明琪桃子》制作团队中的某位优秀成员、同时也是多次观摩《剧院魅影》的音乐剧的忠实粉丝，在得知市村先生将出演《口袋》时，曾表现得喜形于色。《剧院魅影》的内容我就割爱在此不再赘述了。简单说就是主人公是一位才华横溢却性格阴暗偏激的人物，仔细想来，这似乎确实和《超梦的逆袭》中的超梦有很多共通点。选市村先生为超梦配音的总导演可谓独具慧眼。

总导演的要求得到了回应。市村先生当选超梦的配音，从中受益最多的应该就是我了。《超梦的逆袭》的主题是“自己究竟是谁？”。这也是童年时代的我脑中一直在思考的主题……虽然说，说实话不是那么一直就是了。因此，我觉得这个主题可以放诸四海皆有受众，且不管作品的过程如何，我早就为它想好了结尾的台词。

小智：“可是，我们究竟是为何身处



▲在《超梦的逆袭》里难得换了一次台词的火箭队。

这里呢？”

小霞：“谁知道呢，大概是因为我们就在这里啊。”

皮卡丘：“皮卡！”

小智：“算了，想也没用嘛。”

皮卡丘：“皮卡！”

就这样，火箭队渐渐走出了人们的视野。即便终有一天，他们周围不再剩下什么，他们也依然能活出自我。所以……“虽然不知该怎么形容，但这感觉简直是太棒了！”

火箭队在片尾时最常说的一句话就是“好讨厌的感觉呀～！”，到了这部电影版终于能第一次变成“感觉真好！”。

“自己究竟是谁？”

面对这个问题，我能准备的回答其实也就仅此而已。剩下的答案，就要交给观众们自己去寻找了……偶尔有空时，能问上自己这么一句“我究竟是谁呢？”说不定也不错喔。说到这里，《超梦的逆袭》似乎是圆满结束了。但其实我当时根本就没想好该怎么去写前面的第一幕导入场面。

不过，由于最终决定将由市村先生来演绎超梦，对我而言这就成了一个令人害羞的挑战……虽说心中有这样的念头，但也正因此我又重新拾起了写好第一幕的勇气。

（未完待续）

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

这次暂停一期回顾过去的栏目，为大家更新一点有关我个人的信息。我在卸任《口袋》的系列编剧（serials construction）之前的相关作品（主要是剧本），基本都已由小田原市立图书馆收藏了。最近图书馆工作人员不辞辛劳，又将其全部列成清单，方便大家从网上图书馆的主页上下载。

最近动画剧本的决定稿印刷成实体剧本的情况越来越少了。从这个意义上来说，这项善举亦算是弥足珍贵。如果是真人电影的话，从准备稿开始就需要全部印刷成实体本，有些比较早的剧本，如今连制作公司都已经找不到留档了。

企划书、设定资料、AR 剧本、分镜、赛璐璐画、插画的原画、海外版录影带、同人志等等，一般市面上不太容易见到的东西也都网罗于其中。

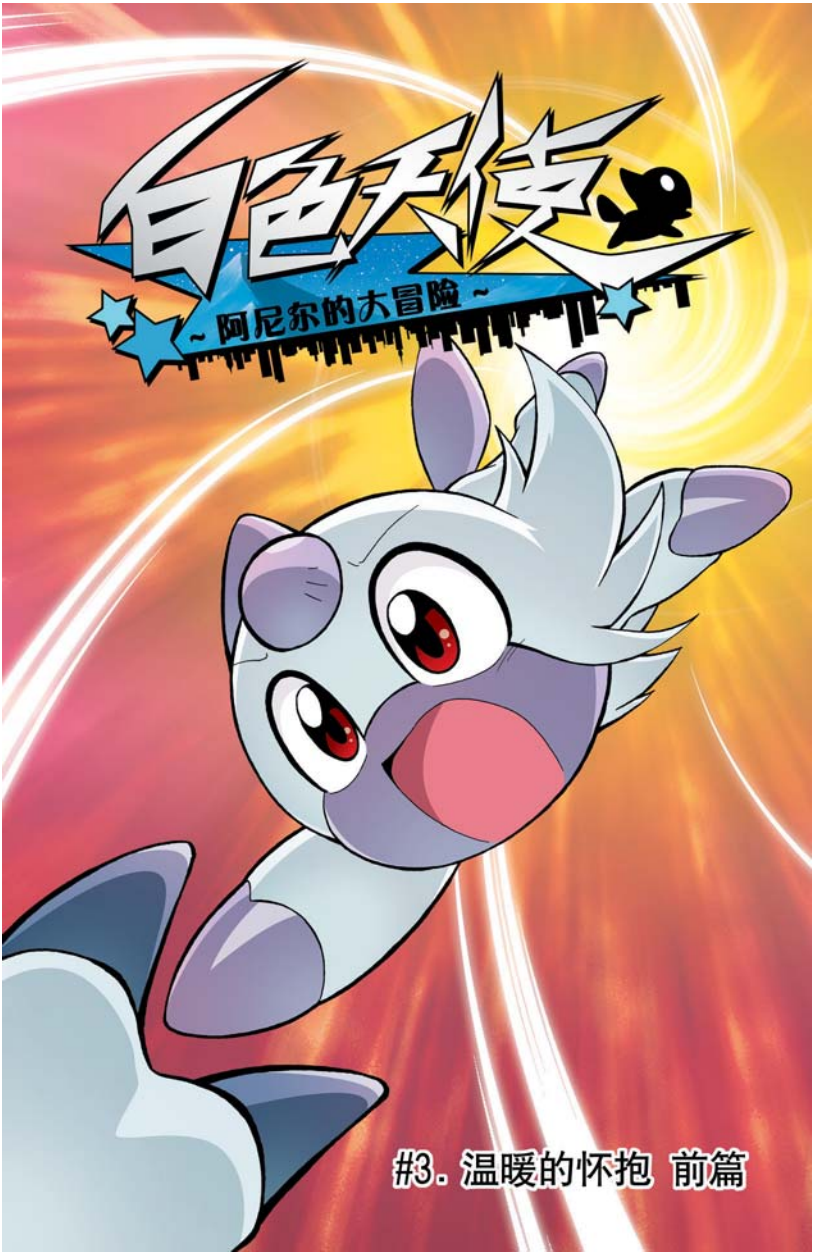
我负责的剧本，从首个 TV 剧本《大江户搜查网》开始，到《口袋》为止，我写的一点拙作基本都已收录在内。虽然有点王婆卖瓜，不过我负责剧本构成的所有旧作基本都已悉数收录，而这其中也有很多是由如今知名剧本家在年纪尚轻，还充满干劲的时候参与创作的作品（我并无讽刺今非昔比之意），因此若是闲着没事、并且对此稍有点兴趣的话，还请按图索骥，从清单上下载相关内容来一饱好奇心。

若想阅读实体书的话，似乎只要完成相关手续也是没问题的。而具体的手续嘛，就还请参阅图书馆的主页相关内容了。总之，今天就先报告这些。

诸位下次见。下次我们继续回到不吐槽会死的节奏吧。

那么，大家再会。

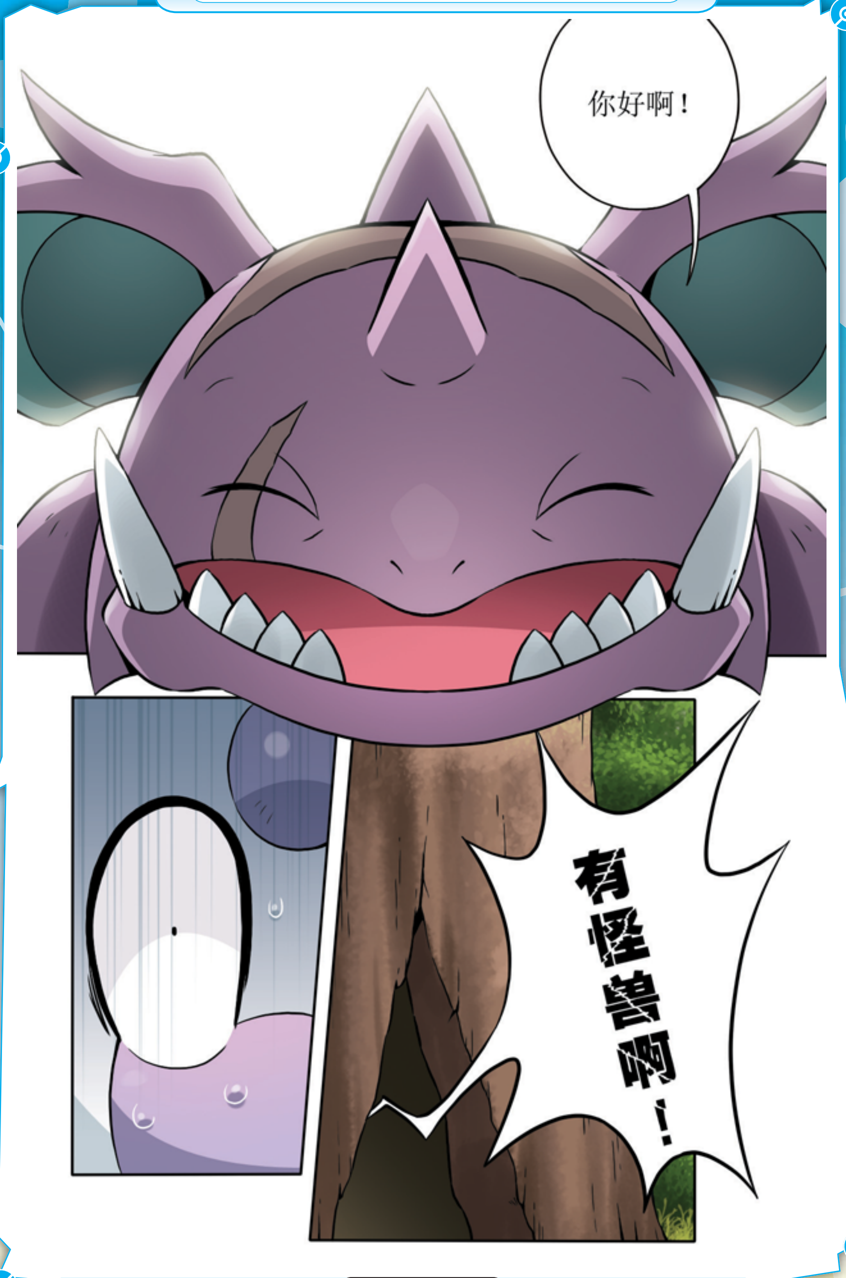
（未完待续）


白色天使
~阿尼尔的大冒险~
#3. 温暖的怀抱 前篇


嗯？
老头子，醒醒！
怎么了？
有点不对劲啊，你跟我出去看看吧。
呜哇，好冷啊！
怎么会突然变得这么冷啊？
这是？


这些雪是怎么回事啊，昨晚还没有的呀？
嗯，那是？
好严重的冻伤啊，快带它进去！
嗯！


幸好家里还有治冻伤的草药。
对我们地系精灵来说这可是常备药呢。
不过这孩子到底是什么精灵呢？
没见过这样的呢，但看上去有点像灾兽啊。
灾兽哪有这种体型的啊？
听说偶尔会生出颜色不同的孩子，那体型不同的可能也有吧？
有道理！
呃……
啊，它醒过来了！


你好啊！
有怪兽啊！！


救命啊！
好痛！
你的脚冻伤了，不能乱动啊！
你不用害怕，我们不会伤害你的。
我长得有那么吓人吗……
真的吗？
真的，我保证！


我们想帮助你，能告诉我们关于你的事吗？
嗯……
我叫阿尼尔……我爸爸被雪崩吞没时，我想摇出那招能一下跑到很远的地方去的招数，把雪通通带走……
是瞬间移动吧？难怪会出现那么多雪。
可没听说过附近有雪山啊，你真是从相当远的地方来的啊！
我也没想到会移得这么远，这下该怎么回去啊……
没事，我去帮你打听你家在什么地方！
真的吗？
谢谢你，大怪兽爷爷！
我是尼多王啦……


大家都不知道呢……
唉……
别难过！我会一直打听下去，你就安心养伤吧！


呃
你怎么了，阿尼尔？
这床又冷又硬，我睡不着……
那这样呢？
尼多奶奶的肚子上好暖和！
就好像……
妈妈一样……
晚安……妈妈……


呵啊……
睡得好饱！
尼多爷爷已经起来了吗？
他已经出门了，我也要去找食物，你自己在家行吗？
啊？
一片寂静……
一个人好寂寞又好可怕，我也要去！
好，那我们一块儿去。
这让我想起以前跟孩子一块出来的日子呢……

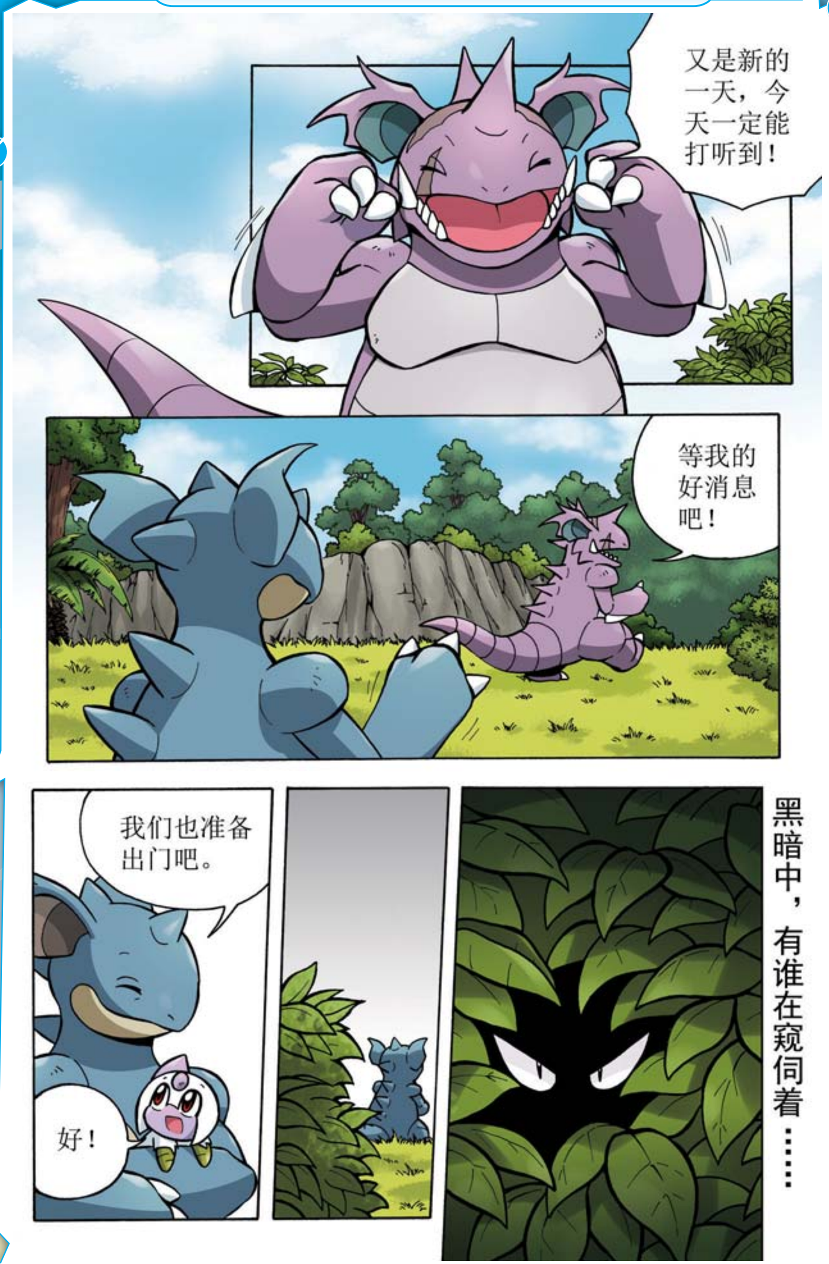

哇，这里有好多果树哦！
你喜欢吃蓝橘果对吧？
嗯，而且它的颜色跟我爸爸的很像，所以我最喜欢了！
啊，那颗好大，摘那颗！
哪颗？哪颗？
呃，这颗还不行哦。
咦，怎么讲啊？


那颗蓝橘果虽然大，但颜色发绿，说明还没成熟，会很酸。
还有些则是要看花纹的颜色深浅。
其他还有像是甜桃果如果不是漂亮的粉色也会不好吃。
原来果子还有这么多讲究啊……
好漂亮的蘑菇，一定很好吃！
千万别碰！
这种蘑菇是有剧毒的，绝对不能吃！
哇咧！
我都不知道找食物这么复杂，一直都是等妈妈带回来就行了……


呃……
你怎么了，尼多奶奶？
伤脑筋……
我想摘那颗果子，但就是够不着……
要是我再年轻点就能跳起来摘了……
有了！


咬~
咔嚓
阿尼尔你真聪明！
嘿嘿！


哦，这是阿尼尔摘的啊？
这是我最爱吃的，谢谢你啦！
没什么啦。
不过这种果子我是第一次见到呢，可以让我尝一口吗？
当然啦，来！
等一下，老头子！
好辣！
哪有给小孩子吃辣茄果的啦！
我一时糊涂，抱歉……


又是新的一天，今天一定能打听到！
等我的好消息吧！
我们也准备出门吧。
好！
黑暗中，有谁在窥伺着……

神奇宝贝特别篇

五十三卷简介（上）

文/Horuakuti　编/昂星团

前情提要

拉克茨在调查法伊兹的过程中发现她从未将手持精灵投球菇收入精灵球中的可疑。修在拾到的挂坠里发现一张存储卡，这张卡里存放着等离子团名为“解放”的掠夺记录的表格，因此得知同学女生中混有等离子团成员。阿库罗玛成为了等离子团新首领，并计划向合众地区发起宣战。

本辑概要

在卡洛斯地区的朝芽镇，几年前因为在青少年大会上取得优胜而成为焦点人物的艾克斯，因为忍受不了表面奉承、背后却翻脸不认人的大人们，到如今一直呆在房间里不出来。

这天，艾克斯的好友，梦想成为天空训练师的怀伊带来了泡芙，企图用它把艾克斯从房间里引诱出来。然而无论是精灵吃过后会变得非常高兴的泡芙，还是在像足球场一样的场地里与训练机战斗的超级特训，都无法打动沉浸在自己世界里的艾克斯。

艾克斯的另外三位好友分别是梦想成为学者的多罗巴、梦想成为舞者的迪耶鲁诺和梦想成为修剪犬理毛师的萨娜。他们是从小就在一起的五人组，自从艾克斯把自己关在屋子里后，怀伊一如既往地每天叫他出来，而迪耶鲁诺则负责照顾艾克斯的精灵袋龙卡尔和腹袋里的小卡尔。当年在艾克斯取得优胜的青少年大会上，正是因为小卡尔协助防攻起到了决定性作用。如今，它也和艾克斯一样，呆在腹袋里不出来。

正在说服艾克斯的怀伊突然察觉到有人在拍照，原来是记者潘茜和她的摄影师妹妹碧欧拉，她们向天空训练师的训练学校申请并得到许可，前来采访怀伊。怀伊厌恶地拒绝了，因为她觉得正是这些媒体人士使艾克斯变成现在这个样子。这时，多罗巴接到法桐博士的邮件，急急忙忙赶去签收快件，是三只等待被领取和培养的精灵，它们分别是针栗鼠、火耳狐和泡泡蛙。

突然，多罗巴家附近出现了两只巨大的精灵，山丘被夷为平地。

怀伊一行人逃出了发生灾难的朝芽镇，行走在1号道路上，艾克斯终于走出房间，却又躲进了帐篷里。夜里他们住在怀伊订好的旅馆，艾克斯坚决不走出帐篷，留在了旅馆外。他仍旧在困惑小卡尔在战斗过程中姿态发生变化并发挥了强大的力量，以及手腕上的腕轮里闪耀光芒的石头。为了避免引来可疑阴险的大人，艾克斯用胶布将腕轮严严实实地贴了起来。迪耶鲁诺抱着针栗鼠和泡泡蛙来到艾克斯跟前，火耳狐在



骚乱中被冲散了，剩下的这两只精灵他们希望由能力突出的艾克斯和怀伊认领。艾克斯看穿了他们其实是想通过新的精灵吸引他走出来。

怀伊联系不上自己的母亲，因为艾克斯的父母由于工作关系在遥远的地方，所以她也有负责照顾艾克斯的生活。怀伊还向旅馆阿姨透露了自己的母亲正是达成了二十五连胜的铁甲犀牛骑手——　，因为对母亲和周围的人希望自己成为铁甲犀牛骑手的愿望的逆反，怀伊踏上了天空训练师的道路。

怀伊正打算将自己不能联系上母亲的事告诉艾克斯，却遭到了旅馆阿姨的阻扰。怀伊知道艾克斯有危险，在稚声鸟的帮助下打破玻璃跳出房间，发现艾克斯的帐篷被红制服军团的人包围住，他们抢走了小卡尔。一筹莫展的怀伊急中生智，拜托新来的针栗鼠和泡泡蛙一起战斗。

为了救出自己的精灵，艾克斯终于从帐篷里出来，试图启动红制服口中的所谓“百万腕轮”，使小卡尔进行“百万进化”。然而，艾克斯还不能稳定使用百万进化。红制服无意中透露他们正是通过百万腕轮发出的波长寻找并追赶到艾克斯一行人的，这次他们的任务是绑架小卡尔用作能够百万进化的精灵样本。艾克斯借助多罗巴的精灵图鉴获悉针栗鼠的技能，和针栗鼠一起从红制服手中救出小卡尔。针栗鼠在和掘岩兔战斗过程中，巧妙地将二楼的玻璃打破，被困的迪耶鲁诺等三人顺利从楼上跳下，被泡泡蛙软绵绵的泡沫接住。

五人组成功逃脱，当他们在野外闲聊时，多罗巴却若有所思，他注意到战斗时艾克斯的腕轮和卡尔的腹袋同时发光了，接着他在卡尔的腹袋里发现了一颗石头，它与艾克斯腕轮上的石头就像两个各自发光的能量体，当两者建立起联系时，似乎就会发生红制服所说的“百万进化”。使多罗巴陷入沉思的是什么样的桥梁建立起了两颗石头之间的联系。

与此同时，在米亚雷市，法桐博士和发明了全息播放器的弗拉塔利先生通过录像看到了朝芽镇发生的事件，录像里拍出了泽尼亚斯和伊维塔尔两只精灵，正是它们引发了这次事件。

剧情评析

由于《黑白2》的连载中断，原因上期中已提及在这里就不赘述。笔者无奈只能从这期开始《XY》篇的连载，等《黑白2》重新连载，笔者也将第一时间补完。

《XY》是一个发生在卡洛斯地区的故事，这个地区跟其他地方不太一样，这里存在着一种新的进化方式，百万进化。我们的男主角艾克斯就是这种能力的拥有者，并且已经被一伙穿着红色衣服的人盯上。听这伙人所言，艾克斯的能力跟他手腕上的百万手环息息相关。作为图鉴持有者，每个人都会拥有一项独一无二的能力，艾克斯相信也不会例外。假如说百万进化这项能力并不属于艾克斯个人，那么艾克斯应该会拥有别的专属能力才对。艾克斯目前还是个自闭症患儿，戏份基本都在他的小伙伴身上，所以尚无法判明。

怀伊作为本篇的女主角，在艾克斯自闭期间戏份很足，笔者鉴定她为女汉子无误。身在铁角犀牛骑士世家的她，因为叛逆走向了截然相反的道路。看她初登场那曼妙的飞行动作，或许这就是她与众不同的特殊才能吧。

博士赠予的三只精灵，笔者原本以为多罗巴会得到一只，可没想到其中一只居然会在骚乱中走失，第三位图鉴持有者是谁瞬间疑团丛生。除此之外，卡洛斯地区的两大神兽肆意破坏又是为何?欲知后事如何，请大家继续关注特别篇简介。

口袋妖怪四格大百科


口袋妖怪烈火蛾。
传说当大地笼罩于黑暗之中……
它的烈火甚至能够取代太阳……
这份足以取代太阳的烈火……
你们就乖乖接下吧！
カッ
别用来做生意啊！
こんがり
日照沙龙 100日元
能从五只角喷出火来的口袋妖怪火毛虫。
好厉害！能同时烧五个锅！
ボォォォ
终……终于找到了……
最高级的盐……
ボロッ
ボォォォ
还需要四份盐啊……
我明白了！就算拼上这条性命我也会找到……
已经够了啦！


口袋妖怪特拉奇昂。
拥有能够冲破城墙的强大突进力。
バゴーン
它到底要冲到哪里去！
这……这突进力太厉害了！
忍不住啦！
厕所
啊！冲过头了……！
厕所
口袋妖怪科巴鲁昂。
传说中拥有钢铁身躯与内心的口袋妖怪。
头上那对帅气的角就是它的特征！
好帅的角！
好～我也要……！
别弄两个牛角面包在头上啊！
而且还偷吃了一口……


口袋妖怪托尔涅罗斯。
偶尔也工作一下吧……
哎呀
托尔涅罗斯能掀起狂风暴雨。
啊，我的盆子……！
ガシャーン
口袋妖怪比里基昂。
头上的角是锋锐的利刃！
关东煮
还在开店吗？
别把门帘割掉啊！


口袋妖怪
泽克罗姆！
其身姿隐藏于雷云之间
飞翔于天空之中！
ゴォォォォオ
躲在雷云之中……？
实……实在太厉害了……！
玩捉迷藏时不就无敌了吗！
谁在跟你玩捉迷藏啊！


口袋妖怪
莱希拉姆！
ゴゴゴゴゴ
它通过燃烧尾巴所产生的热量……
足以左右整个世界的天气！
怎么回事！怎么会这么热……！
这下子不就得乖乖去吃药睡觉了嘛！
这不是感冒发烧的那种热！


口袋妖怪丘雷姆。
能制作出把自己都一并冻起来的冷气。
おでん
关东煮好冷。
是丘雷姆你的冷气把它冻住啦!
付账?
钱包应该是埋在这附近来着。
挖不出来啊!
カリカリ
呜哇!搞着搞着整个店都被冻住了!
简直就是一团乱。
关东煮
我说你们啊~
工作时也太手忙脚乱了吧。
口袋妖怪拉恩德伦斯。
该怎么说呢,还是得更稳点儿。
可以利用尾巴的能量来培育农作物。
顶到
生长
生长
冒出

莱希拉姆与泽克罗姆


口袋妖怪莱希拉姆。
能用尾巴发出惊人的火焰！
口袋妖怪泽克罗姆。
能用尾巴发出惊人的电气！
ゴオオオオ
好……好热……！
莱希拉姆、泽克罗姆，你们这是怎么了……！
这么一来，水就会立刻沸腾。
别竭尽全力来泡方便面好吗！

口袋妖怪TV


TV
口袋妖怪TV
这是口袋妖怪的电视台，口袋妖怪TV。
来看看现在正播放什么样的节目吧……
欢迎收看早晨新闻。
首先是第一条新闻，
到早上了。
谢谢观看。

白海狮的棒球直播



※白海狮的对白全都是谐音日式冷笑话。

优雅猫的电视购物



紧急新闻！



呆呆兽&沼王的天气预报



口袋妖怪ORAS

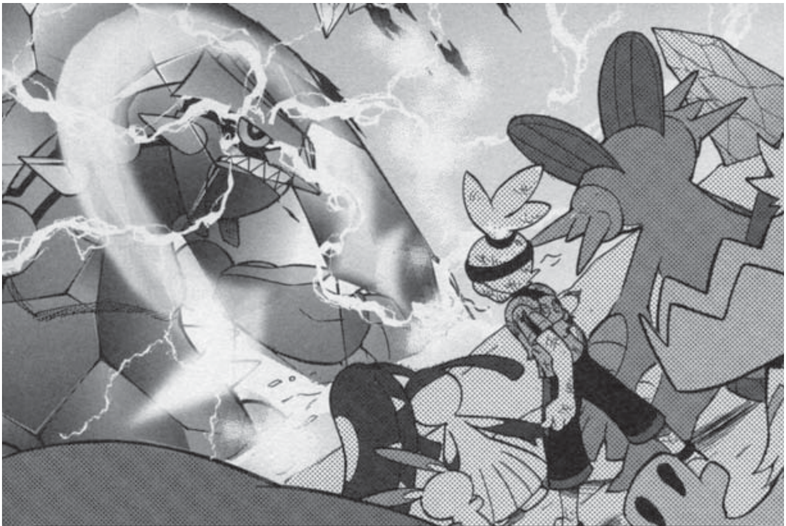
红色热情与蓝色睿智

绘/秦槙吾　　译/古林





好不容易才顺利抵达觉醒祠堂的最深处……可这也太夸张了吧……
战斗服装也变得破破烂烂的
它们正……从结晶吸取能量吗……？
那就是它们取回原本力量后的真面目……！



VS原始古拉顿&原始海皇牙




原始古拉顿！
曝晒与暴雨越来越严重了……
这个世界到底会变成什么样啊。


原始海皇牙！


拯救……
世界吧
欧米伽君！
阿尔法君！
好热……
莲蓬怪！
求雨！
然后施展
高压水泵！

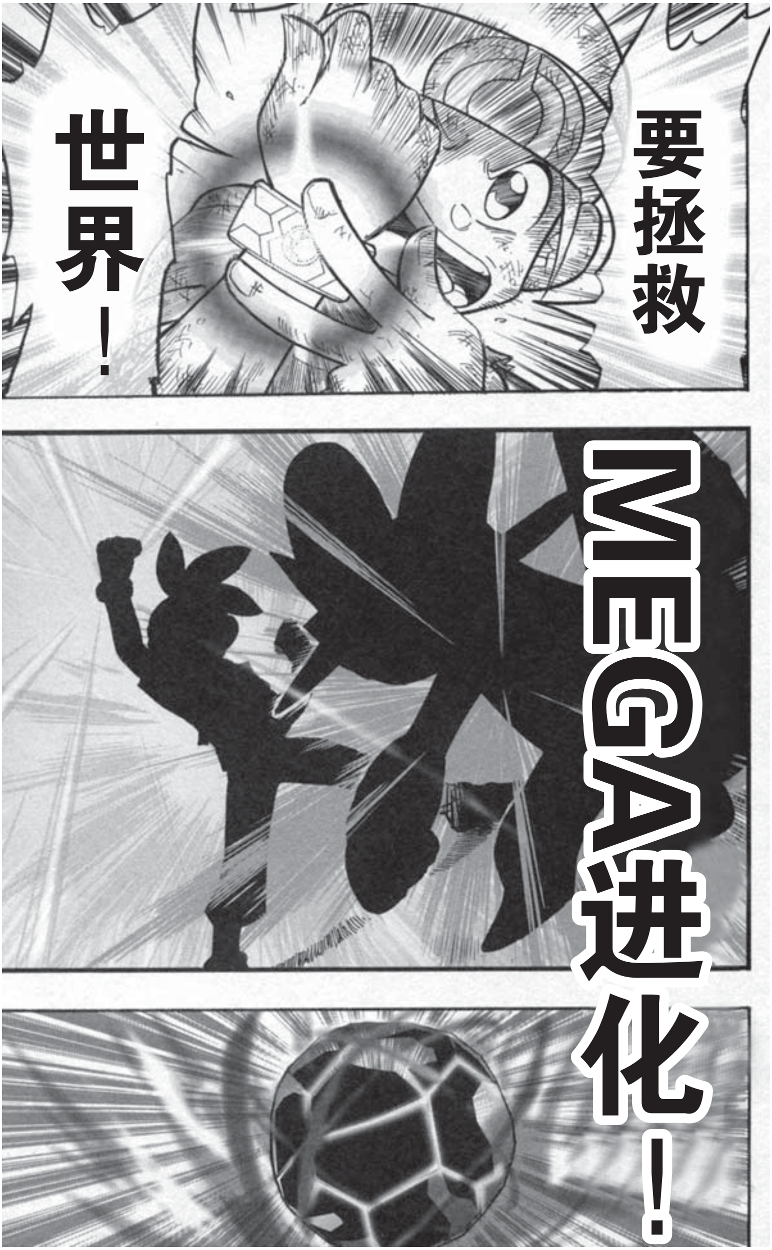

水在瞬间就全部蒸发了……？
连求雨都被直接打消……
不、不管了！
一起攻击！
巨沼怪！突进！
负电宝宝！迅星！
钢嘴娃娃！仙之风！
莲蓬怪！自然力量！
皮皮鲸！滚动！


呜哇啊啊啊！


断崖之剑！
完全没有效果……！



钢嘴娃娃……
是你保护了我吗……
抱歉……
大家……
你为何要来这里?
为什么我会想起那家伙的话啊……
为何要来?那还用说……
我绝对绝对绝对……


要拯救
世界！
MEGA进化！


MEGA巨沼怪！



负电宝宝……还可以使出帮手吗……？
莲蓬怪……
谢谢你刚刚的求雨。
皮皮鲸……用你那在蓄水后弹力增强的背部……
助MEGA巨沼怪一臂之力吧！
上吧啊啊啊啊啊啊啊啊！


臂锤！


啾啾呜呜呜唔唔
攻击姿势……
正电宝宝！
冒出
变压！


起源波动！


用正电宝宝的密谈挡下原始海皇王的特攻……
再用超级健忘提升皮皮鲸的特防……


这个威力！
谢谢你替我挡了下来……
压制！
!!


※狼狈不堪
听好了，要贯彻支撑你站在那里的理由……
大家……都已经到极限了……
可是……


MEGA森林蜥蜴！


为了保护世界……
我要超越进化！
MEGA进化！


木天狗！鬼精灵！支援MEGA森林蜥蜴！
木天狗！草旋风！
鬼精灵负责瞄准！
多亏有木天狗的帮忙
落了满地的叶子……


鬼精灵！
怪异光！
啾啾呜呜呜？
MEGA森林蜥蜴！
就是现在！


绿叶风暴！
未完待续

文 百变小智 编 马修 美编 香山

攻略透解 Guide Through



RPG	角色扮演·迷宫探索	
3DS	口袋妖怪超不可思议的迷宫 ポケモン超不思议のダンジョン	
Pokemon/Spike Chunsoft	日版	2015年9月17日
对应邂逅通信/无意识通信	1人	4700日元

《口袋妖怪 不可思议的迷宫》的最新作登场了。相比前作，游戏在内容上进行了优化，提升难度使得游戏更具挑战性，系统则进行了简化改良，亦将系列的系统和口袋妖怪更好地进行了结合。当然，系列一直为人称道的剧情，本作也十分出色，在各种不可思议迷宫冒险的同时，体验口袋妖怪世界的生活吧！

系统篇

不可思议迷宫

不可思议的迷宫，就是玩家每次进入的冒险的迷宫都是随机生成的，由于房间和通路的不同，导致迷宫的结构也会不一样。此外根据迷宫的难度的不同，迷宫的规模、敌人的强度和出现的道具、机关也都会不同。不可思议迷宫系列的特色就是千变万化，而玩家要做的就是踏入这未知的迷宫，为达成冒险目的和抵达迷宫最深处而努力。

迷宫中的冒险为回合制，以主角、同伴和敌人的顺序依次行动。全员行动一次为一回合，在迷宫遭遇敌人作战时可以根据当前形势，思考战略后再行动。

在迷宫中需要注意的三点：

一是体力和满腹度。受到攻击会减少体力，体力为0则任务失败（有复活种子的话可以获得再起的机会）。回合经过会消耗满满腹度，满腹度为0时，每回合都会减少大量HP，只有吃苹果等食物才会回复。

二是注意收集道具。虽然游戏有等级的设定，但即使玩家的队伍再强也敌不过迷宫中敌人的轮番攻击，更不用说高难度迷宫中那些直接秒杀玩家的强敌了，而不论陷入何等困境，玩家都可以依靠道具来摆脱不利状态。因此除了进入迷宫前备好道具外，在迷宫内收集道具也是很重要的。

最后是注意陷阱，后期迷宫中的陷阱尤其多。踩上陷阱后，我方角色会被施加各种负

面效果，除了睡眠和混乱等暂时性异常状态，其他异常状态在没有树果解除的情况下只能进入下层后才会回复。所以在高难度迷宫冒险时，务必要小心陷阱。



基本操作

下面是本作中常用的一些操作，特别一提的是本作引入了轻按键的概念，在打开道具菜单、切换精灵、发动连携攻击时都会用到，大家在进入迷宫后可以先熟悉一下。

按键	作用
A键	普通攻击
X键	打开游戏菜单
轻按B键	打开道具菜单
轻按R键	发动连携攻击
轻按L键	非主线任务中切换使用精灵
L+A/B/X/Y	发动相应按键上的技能
B+方向键	跑动
B+A键	原地消耗回合，可回复HP
B+Y键	清除消息履历
Y+方向键	改变精灵面朝方向
R+方向键	控制精灵斜向移动
L+R	发动已设定的或上次发动的连携攻击

菜单详解

村镇菜单

选项	功能
どうぐ	查看拥有的道具
ステ-タス	查看能力，包括所有加入的同伴
へんせい	编成
ちょうさリスト	调查列表，查看接取的委托
つながりオ-ブ	友情珠，查看当前有关系的精灵
せかいちず	世界地图
トレジャ-リスト	宝藏列表，通关后出现
きろく	存档
そのた	其他选项，主要是一些设置和教程等内容，下面会详细说明

迷宫进入前选项

选项	功能
メンバ-へんせい	成员编成
どうぐを もたせる	手环配给
あずかりボックス	道具箱整理
しゅっぱつ!	出发

迷宫菜单

选项	功能
どうぐ	查看拥有的道具
ステ-タス	查看能力，包括所有加入的同伴
わざ せってい	技能设定
さくせんかいぎ	作战指令，后面详细说
レンケイ	连携攻击设定
めわたす	侦查当前房间内详情，过道内无法使用
おしもと	脚下物品调查
じゅんばん いれかえ	改变队伍成员顺序，不包括同行的委托精灵
ちょうさリスト	调查列表，查看接取的委托
つながりオ-ブ	友情珠，查看当前有关系的精灵
そのた	其他选项，主要是一些设置和教程等内容，下面会详细说明

※技能设定中，つかわない为开关技能，关闭后非玩家操作精灵就不会使用此技能，用该设定可以避免在普通战中浪费珍贵技能；いれかえ为切换技能对应的按键。

道具菜单

つかう	使用物品类道具	もどす	卸下装备道具
ふる	挥舞杖类道具	おく	将当前道具放置脚下
のむ	喝下液体道具	なげる	投出道具
たべる	吃下食物类道具	せつめい	说明
もたせる	装备道具		

脚下物品菜单

つかう	使用物品类道具	なげる	投出道具
ふる	挥舞杖类道具	ひろう	拾起道具
のむ	喝下液体道具	こうかん	与持有道具交换
たべる	吃下食物类道具	せつめい	说明

※手环无法直接使用，操作精灵踏上宝石后会直接进入手环装备界面，同伴拾得宝石则装入背包中。

作战指令

いっしょに いこう	一起行动
うしろに ついてきて	跟在后头
わざを つかわないで	不使用技能
まよわず すすめ	主动出击
むこうは まかせた	拜托同伴
そのばで たいき	原地不动
ここから にげて	从这逃跑
せつめい	说明

※在选择了“いっしょに いこう”（一起行动）后还会遇到同伴与主角分离了的情况，多半是因为队伍最后的同伴遇到了敌人，并展开了攻击之故。如果一直按B键跑动，很容易会发生这种情况。

※一起行动时，同伴会对房间内出现的敌精灵进行主动出击，若有道具会主动去拾取，同时有敌精灵和道具时会优先战斗。



※选择拜托同伴后，同伴会主动离开，进行战斗并帮主角捡道具等。

そのた选项

此菜单为そのた选项子菜单，部分选项为迷宫中专有，回到入口则是村镇专有。

选项	功能
そうさせつめい	操作说明，上为村镇中操作，下位迷宫中操作
リ−ダ−こうたい	切换队长，即当前操作精灵，迷宫内专有选项
タイプアイコンガイド	属性图标指南，迷宫内专有选项
オプション	设定选项，后面专门说
メッセ−ジりれき	信息履历，查看之前的提示消息
ダンジョンのしょうたい	迷宫邀请，非主线迷宫内专有选项
あそびかた	游戏方法介绍
ぼうけんのヒント	冒险提示，查看过往冒险中出现过的提示
あきらめる	放弃冒险，手中的钱和道具会全部清零，迷宫内专有选项
いりぐちへ	回到入口，迷宫中无此选项
ぜんかいのきろくから	回到前一存档点，如在迷宫内则回到进入迷宫前的存档点

オプション选项

这里都是游戏设定相关，村镇和迷宫内完全相同，当改变后退出时需要确定才会生效。

选项	功能
ウィンドウ	对话框类型
BGM音量	背景音乐音量
SE音量	音效音量
マス目ひょうじ	方格显示，默认为关闭（なし）
あるき	步行速度，ふつう为普通，はやい为快速，默认为普通
回复道具を 使ってもらう	回复道具使用自动提示，默认为开启（あり）
ダメ−ジふりむき	受到伤害后转向攻击来源，默认为开启
うえがめん まっぷ	上画面地图，默认为关闭（即游戏默认为下画面地图）
カメラ演出	相机功能，默认为开启（する）

城镇设施介绍

变色龙商店

购买道具的场所，道具每天刷新。看到**オレンのみ**等十分有用的道具时千万不要放过。游戏中有多个大陆，每个大陆城镇内变色龙卖的道具都不一样。

储物箱

变色龙商店旁或是迷宫中途出现。四个选项分别是道具、金钱、说明和退出。身上的道具和金钱在冒险失败时会丢失，所以暂时用不上的好东西都可以放进去。

摔角鹰的技能店

精灵技能相关的操作都在这里进行。可进行的操作如下：**おもいだす**，回忆技能。**おそわる**，通关后出现，可以花钱学到强力技能。**わすれる**，忘却技能。**とくせいへんこう**，改变特性，需要有特性徽章（ルチャメダル）才能

进行，可用金块交换，另外提升冒险团等级时也会给一点。

袋龙的咖啡店

游戏中完成精灵的委托后会给予奖励，而奖励的领取要来袋龙的咖啡店。此外在咖啡店内经常会有不少精灵光顾，其中有些会给主角委托。



仙灵钥匙的钥匙店

迷宫中除了各种道具外还会获得宝箱，想要宝箱内的道具就得在这里花钱打开。宝箱开出的道具是固定的，但不一定是每一种都有需要的，因此开箱前建议存档，如果开出的道具不需要，往往不如直接把宝箱卖了。

鬼馆亡灵的黄金屋

迷宫中会获得金块，金块可以换取珍贵道具和金钱。特别值得一提的是，黄金屋交换来的技能机都是一次性的，不能重复使用。

喵喵影院

觉得主线迷宫不给力的话可以在这里挑战特别规则的迷宫。这里的游戏影像会保存下来，并且可以上传给其他玩家欣赏观看。

乘龙航班

对话后可以乘坐去别的大陆，不过除了剧情要去的大陆外，其他大陆的护照得在变色龙那里购买。通关后会多个选项，可以去生命树。

属性

属性相克是“《口袋妖怪》系列”的重要系统之一。这点在本系列中也一直有着很好的体现。本作中在使用技能攻击身边的精灵时，系统会自动显示攻击效果。有效到无效的顺序分别是：◎＞〇＞▼＞×，这样无需去记属性相克表就可以轻松选择能造成最大打击的技能了。

此外个别属性在迷宫冒险时也有特殊效果。火属性不会陷入燃烧状态。水属性能在水路上行走。冰属性不会被冰冻和风暴天气影响，在雪天气时移动速度变为2倍。毒属性不会中毒。岩和钢属性不会被沙尘天气影响等。



无效攻击

相比《口袋迷宫》以往的作品，本作在属性相克上最大的特点就是增加了无效攻击，如电对地、地对飞行就是无效攻击，不过可以通过手环镶嵌属性补正宝石来令攻击有效。而除了属性相克，特性也会造成无效攻击，如用地系攻击浮游特性精灵就无效。



友情珠

“友情珠（つながりオーブ）”是本作中的新系统，显示方式类似社交网络，通过线将精灵们的朋友关系列举出来。本作中所有精灵的加入都要通过友情珠，有感叹号的表示精灵正在困扰中，需要玩家去解决他的困难。完成委托后他便成为了主角的朋友，除了可以一同冒险外，对方的交友情况也会显示出来，他朋友中有精灵有困难的话玩家也可以去解决。游戏中大部分精灵都是完成委托后加入。而不通过委托直接加入的精灵也会在这里显示。

关于友情珠任务，我们具体在后文详细介绍。

手环

相比复杂的装备系统，本作将可装备物品修改成手环这一个道具。每个手环会附带一个能力和多个宝石孔（不同手环孔的数量不同）。在迷宫中会发现宝石，地图上以闪动的蓝点表示，大部分在指定回合后碎裂，碎裂前获取的话就可以用来镶嵌。宝石除了会根据颜色提升主角相应的能力外，还都附带有一个很有用的能力，针对迷宫特点镶嵌上强力宝石，会对冒险十分有帮助。另外当地面看到大部分碎裂宝石的粉尘时，全收集也有可能获得隐藏其中的宝石。

关于手环我们后文的道具部分也会有详细介绍。



调查团等级

完成友情珠（つながりオーブ）中的委托后可获得调查团点数。积累到一定点数后在调查团本部调查画书塔（ガショエタワー）后就可以提升调查团等级，此外也会提示玩家经验值。调查团等级提升后会获得道具奖励和一些对冒险很有帮助的提升，例如可编成队伍数提升和道具携带数提升等。此外还会开放系列以往作品的BGM欣赏。



RANK	获得的奖励	开启BGM
普通（ノ–マル）	道具奖励：きんのリングル、きろくそうり/ルチャメダル	无限大ダンジョン、Vル–レット！、传说との战い
	其他：金块5个	
	可编成队伍数提升到6个	
青铜（ブロンズ）	道具奖励：きあいのリングス/いいきろくそうち、ルチャメダル×2	でこぼこ山、まぼろしのでこぼこ山、石の洞窟
	其他：金块5个	
	可编成队伍数提升到7个，道具携带数提升到48个	

RANK	获得的奖励	开启BGM
白银（シルバ–）	道具奖励：しあわせリングル/ブロヘキシン×2、ルチャメダル×2 开放迷宫：三角神殿、ハ–トレイク 其他：金块15个	かげろう峠、カゲロウ峠高地、まぼろしのカゲロウ峠、トントン山
黄金（ゴ–ルド）	道具奖励：キ–のリングル、キトサン×2、ルチャメダル×2 开放迷宫：孤岛の岛、谜の地上绘 其他：金块20个 可编成队伍数提升到7个，道具携带数提升到48个	荒れ果て谷、シキサイの森、ドウコクの谷、ドウコクの谷 奥地
白金（プラチナ）	道具奖励：モモンリングル、リゾチウム×2、ルチャメダル×2 开放迷宫：海底遗迹 ブル–ポイント、炎の岛の火山 其他：金块25个	地脉のはざま、大冰河、冰の近道、グレッシャ–パレス/最上阶
钻石（ダイヤ）	道具奖励：ふみんリングル、タウリン×2、ルチャメダル×2 开放迷宫：冰の祭だん（キュレム）、ゼロの岛（ギラティナ） 其他：金块30个	ゲノウエア间道、暗夜の森、あかつくの山岳、あかつきの山岳 高地
精英（エリ–ト）	道具奖励：インドメタシン×2、ルチャメダル×2、マジカルシャイン（技能机） 开放迷宫：ドラゴンゲ–ト（レックウザ）、试练の岩山（ダ–クライ） 其他：金块35个 可编成队伍数提升到8个	イエロ–キャニオン、カレカレ草原、风穴の丘、まぼろしの风穴の丘
激进（ウルトラ）	道具奖励：いのちのタネ×2、ルチャメダル×2、シャド–ボ–ル（技能机） 开放迷宫：岚の岛/アツカの岩场 其他：金块40个	かえんの砂漠、シアンの迷い道
亢奋（ハイパ–）	道具奖励：いりょくガツン×2、ルチャメダル×2、シきあいだま（技能机） 开放迷宫：天空遗迹、圣なる迹地 其他：金块45个，可编成队伍数提升到9个	グレッシャ–パレス 东の塔、グレッシャ–パレス 西の塔、グレッシャ–パレス 大结晶の塔
大师（マスタ–）	道具奖励：めいちゅうガツン×2、ルチャメダル×2、サイコキネシス（技能机） 开放迷宫：雨の海流、マグマの地下道 其他：金块50个	キュレム！宿命の战い、冰触 ファ–スト、冰触 セカンド
杰出大师（グレ–トマスタ–）	道具奖励：ピ–ピ–ガツン×2、ルチャメダル×2、ソ–ラ–ビ–ム（技能机） 开放迷宫：终の峠、地下遗迹 其他：金块50个，可编成队伍数提升到10个 解放和コノハナ的羁绊玉	レックウザとの战い、决战！ディアルガ





不可思议的邮件





在标题画面选择不可思议的邮件“ふしぎなメ–ル”后可输入密码，从而获得道具，迷宫等等特典。现阶段已知密码如下：

迷宫（水之大陆）

中文名	原名	密码
暴怒迷宫	あばれるダンジョン	926SHK3R
迷宫草原	迷宫の草原	JP5JR6XX

技能机

技能名	原名	密码
升力拳	グロウパンチ	95QTTSQT
剑舞	つるぎのまい	HCJXR8XN
龙爪	ドラゴンクロ–	8WJNT45F
平整土地	じならし	2943SK47
岩崩	いわなだれ	T1W5R0PH
燕返	つばめがえし	63R61SFX
草绳	くさむすび	CJN425FT
岩石封印	がんせきふうじ	W77F425J
扫堂腿	ロ–キック	T1T3R10R
轮唱	りんしょう	SK42K28Q

道具

苹果	リンゴ	JQQPK0R6
苹果	リンゴ	5R642H8R
蓝橘果	オレンのみ	8NSPF1W5/ 1T141SQQ
香柚果	オボンのみ	MQWJMMK8
复活之种	ふっかつのタネ	1XR446WJ/ JR6TW63Y
生命之种	いのちのタネ	Y75FXY3R
睡眠树枝	すいみんのえだ	6Y8Y8NXT
导游树枝	ガイドのえだ	WCJQQNT4
混乱树枝	こんらんのえだ	1SQT2F29
铁刺	てつのハリ	SR43WH92
威力剂	いりょくガツン	5FSN1TXN
PP剂	ピ–ピ–ガツン	JTWK61W8

救助和被救

本作中冒险失败时是可以读档到上一次存档点重新来过的。然而当玩家挑战比较难的迷宫，身上拿了一堆好东西且快要通关时，读档就显得比较不合算。这个时候就可以选择求助，让别的玩家也挑战这个迷宫，抵达玩家倒下的层数来救助自己。

进行救助和被救要在标题画面选择“ペリッパ–岛”，这里的主要内容是救助、通信和冒险。左边NPC负责救助，不过玩家得有需救助人发来的邮件。形式为密码、QR，当然也可本地通信进行救助。右边的NPC处可登录一名精灵作为邂逅通信数据，这样和别人邂逅通信后就会存储在机器里。当倒下后可以选择其来帮忙救助，不过由于只有一只精灵，所以肯定没有全队来救助自己那么给力。往上则是迷宫，接了救助请求后就可以开始救助，否则的话直接进去变成选择一个迷宫开始冒险。

另外要说的是在这里冒险得到的道具是可以继承到本篇去的。



迷宫心得

攒钱和经验值

游戏中出售道具获得的金钱十分少，惟一值钱的就是在迷宫中捡到的新鲜苹果（图标带闪光的苹果）。在图标上的闪光消失前回村卖给变色龙可以获得100G，若过了很长时间或是放入仓库后闪光就会消失了。而在接受了精灵安瓢虫（レディアン）的委托后可以进入迷宫“超リンゴの森”进行冒险，在这里可以捡到十分多的苹果，是刷钱的好地方。

进度到达12章以后，在每天开始的时候，会出现提示说今天有精灵进入了“超有干劲（超やる気）”的状态。此时将提示中的精灵带进迷宫冒险，获得的经验值是三倍。此外当队伍里全是超有干劲的精灵时，没有前往的精灵也会获得经验加成。



关于角色的能力强化

游戏中每个能力的最大值是255，而能力药的效果为永久提升能力。所以刷了足够的能力药后就能够育成一个最强角色了。但育成的是每天都能出战的主角，还是拥有强大技能的神兽，就看玩家自己选择了。能力药最大的来源是宝箱和金块换。此外建议RANK达到青铜（ブロンズ）前不要使用能力药，因为在击败“ちかいの丘”的BOSS后可获得手环“みずのリングル”。效果是投掷道具可直线穿透，这样在迷宫中投掷能力药可以一次对两个精灵使用，效率提升很多。利用这个方法培育了有强大的能力的精灵后攻关也不是难事了。

危机时应对方案

本作的难度不低，所以当深陷危机时，必须果断决定下一步的行动。

首先，除非实力足够强，否则要避免被群殴，如第一个迷宫中两个特里米安犬的房间就是典型，被围殴时，赶紧逃到过道，特殊的属性还可以到对应的特殊地点，如水系可以逃到水里。如果没有被降能力，进入过道后就可以一对一战斗了；若被下降能力，最好去其他有回复地板的房间回复能力，再继续战斗；若在过道逃离时对面也有强敌走来，就用换位道具直接交换位置，若没有则可将多敌的一侧敌人束缚、催眠或混乱后强行与另一侧敌人交战，胜出后继续跑。

如果是碰到强敌，如面对血翼飞龙的那一战，尽管多打一，但对方却强到足以将我方一击秒杀，这时只要使用束缚或催眠道具，将其束缚后围攻即可。

身陷怪物屋，如果迷宫中没有使用吵闹等令全房间精灵进入不眠状态的敌精灵，可以使用全房间束缚道具然后将敌精灵逐一击破。如若有则使用催眠效果的玉，接着推着所有伙伴后退到过道中，待房间中敌精灵醒来后在过道中一对一单挑逐个解决。而且无论何时，进入怪物屋后，都要特别提防其中的大量陷阱。

如果在大房间内遭遇大范围的全房间

攻击，最好先用侦查指令确认使用精灵的位置，再决定是战斗还是撤离房间，如果只有一只就可以对其进行束缚，然后围上去打倒；如果多个的话还是离开房间吧。

当进入彻底无胜算又无退路只能眼看失败的战斗时，如果手头有穿洞之玉（あなぬけのたま）就别犹豫了，赶紧使用；若没捡到多珍贵的道具而带来的珍贵道具消耗又比较大，也可以在その た选项中选ぜんかいの きろくから，回到原来的存档点。当然，就算真挂了，也可以等待救助……

最后特别说一下，如果自己实力不是很强，而迷宫中商店又没出售什么特别珍稀的道具，就尽量别去打劫迷宫商店……

主线攻略

下面是本作的攻略，由于时间限制只放出与剧情相关的迷宫，好了，就让我们进入充满友情和羁绊的超冒险吧！

※在游戏最初，玩家将受到召唤进入精灵的世界。然后按照系列常规会进行一些性格方面的提问，决定玩家对应哪个精灵。但是本作最后如果玩家不满意的话是可以自选要用哪个精灵的。下文中主角即为玩家所用角色，搭档则直接用“搭档”称呼。



在闪光球的呼唤下，点击下屏。将能量借给了光球后，玩家随着光球来到了口袋妖怪的世界。这里一片生机盎然，但是来自外太空的迪奥希斯在飞向地球的途中却看到了匆匆飞离地球的雷库萨。看来地球上一定发生了什么……

第1章 生者该做的事

醒来后的主角发现自己身处小溪边，除了名字和依稀记得自己是被呼唤过来外头脑一片空白。在喝水时则发现自己变成了精灵。这个时候三个奥贝姆（オ-ベム）出现并向主角发动了攻击。由于打不过对方，所以只能向路过的长鼻叶（コノハナ）求救，但是长鼻叶也不是对手。于是两人只能一起逃入了不可思议迷宫躲避。



此迷宫是新手教程，长鼻叶会教授玩家在迷宫中的玩法。穿过迷宫后终于逃脱了追赶，可以放心回家了。此时长鼻叶想起主角介绍说自己是人类，暂时没有可去的地方，便带主角一起回到了村子。

第2章 和伙伴的相遇

长鼻叶将主角带到了一间房间内，这里就成了主角的临时居住点。这时候

主角察觉到窗外有谁在观察，于是出门后便遇到了热情的精灵、也就是后来的搭档。原来他就住在旁边的房子里，看到长鼻叶带人回来十分好奇，就过来查看了。作为友好的证明，他带主角查看了村里的各处。

村子正中间的是广场，这里有变色龙的店铺和存储箱。和搭档抵达这里的时候突然村里的大人围了上来，原来搭档是个顽皮的家伙，在各处制造了不小的麻烦，接着在众邻的追捕下搭档逃走了。此时主角可以自由查看一下，在村庄中可以随意存档，迷宫中得用特殊的道具才能存档。

来到右边发生剧情，原来四季鹿（シキジカ）的朋友粘滑龙（ヌメラ）被顽皮熊猫(**ヤンチャム**)忽悠去森林的内部进行试胆活动，现在还没回来，于是几个同学就是否去找他而产生了争执。主角见状自告奋勇推荐自己前去寻找。出发前四季鹿则告诉主角，粘滑龙在森林内部寻找熊猫放置的纸来表示自己抵达了那里，只要找到纸，应该就能找到粘滑龙了。



可怕森林（こわそうな森）

一共5F，虽然是初期，但第一层便要小心两个特里米安犬的房间，进入前可以先用变化技能降低他们的能力并引诱其中一只跟随自己进入过道后进行单挑灭敌。此外就没什么难的了。在最后见到了粘滑龙，同时写上了名字并证明胆量的纸也带了回来。但是顽皮熊猫和跟班小弟铁螯虫却把纸欢乐地去拿给别的同学看了。好在粘滑龙平安，四季鹿向主角表示了感谢。

第3章 在大树山丘上

第二天，长鼻叶带主角来到了学校，拜见了校长和教导主任。教导主任表示希望主角不要在学校里搞恶作剧，因为学校里已经有一个问题儿童了……然后学生们都陆续来学校了，便将主角介绍给了大家。此时主角发现四季鹿等昨天的一行都在。而这时候最后一个迟到的学生赶了过来并将主角撞晕……原来昨天认识的精灵就是教导主任所说那个问题儿童。



放学后“问题儿童”找到了主角，由于上次的带领参观进行到一半就被打断了，所以想接下来继续。但这个时候被顽皮熊猫二人组叫住，他先夸奖了主角上次能从森林中回来，然后告诉主角有本事的话可以去更可怕的地方挑战一下。主角还什么都没说，兴致高昂的搭档一口答应了。众人来到了掘地鼹鼠洞穴，试炼的内容是在右边的内部拿到赤之石。趁掘地鼹鼠们分神之际，主角和“问题儿童”进入了洞穴内。

掘地鼹鼠洞穴（モグリュ−洞穴）一共8F，在最深处遇到了利齿鲨龙

（ガバイト）。被主角们打扰午睡的他十分生气。而说到赤之石，那是他重要的宝物，于是他决定教训一下主角两个。战斗中用杖来让对方陷入异常，或者用爆裂之种给其造成100点伤害，都可以轻松胜。胜利后搭档解释说，自己只是来内部拿红色石头的，如果是重要的宝石的话就不要了。成功解释清楚自己不是小偷后，利齿鲨龙带大家参观了内部的宝石库。虽然没有达到原本的目的，但是能看到这么美丽的场景也可以满意的回去了。



回村后搭档带主角来到了有大树的山丘上，这里能将村庄尽收眼底。搭档告诉主角，世界十分广阔，自己也要像空中的云彩一样自由地生活，到村外的世界内的各个场所去冒险。为此第一步就是要加入村里的调查团，这样就能前往各地调查，最终完成这个世界的地图。看到搭档大声地诉说梦想，主角也被小小感动了，但接着因为太累，睡着了……

第4章 课外教学

睡醒后出门看到长鼻叶写的信，要暂时离开一段时间。接着便和搭档一起去上学了，今天要进行课外教学，内容是进入后方的森林拿里面的旗子。

学校后面的森林（学校うらの森）

一共9F，途中教程完毕后可以选择“さくせんかいぎ”来改变迷宫中同伴的行动方针，最后一项是逃离。

虽然主角队伍一路冒险成功拿到了旗。但是中途同队的粘滑龙走失，主角和搭档却没有在意，这让老师很生气，所以失去了资格。回家路上主角和搭档闹了点小矛盾，第二天只能独自去上学，在学校熊猫二人组因为昨天的事而嘲笑搭档想要进入探险队的梦想——连普通的课外教学都会出问题，这实力肯定不行。而最重要的是调查团不让小孩加入，搭档则表示说不会放弃。然后开始上课，这次主角和四季鹿分在了一起，搭档则和对头顽皮熊猫在一起。



基拉拉山（キララ山）

一共10F，在冒险的途中会有手环和宝石的教学。熟悉后主角队快速拿到了旗帜，而另一队伍顽皮熊猫则搭档一直在吵架。回家路上，四季鹿和粘滑龙过来与主角同行，期间说到了搭档。他们表示虽然搭档很冒失但并不坏，所以并不讨厌他，希望主角和他快点和好。

第5章 羁绊的围巾

长鼻叶回来了，看到主角并没感到寂寞他也很高兴。出门后依旧没看到搭档，路过广场时听到众人们在讨论采蜜的事。在学校里，大家突然开始谈论起了主角的来历，有说主角是大城市来的。主角坦诚介绍说了自己是人类，不过大家都不信。

今天的课外教学请来了保安官，主要让大家学习连携攻击。然后由保安官演示，发动后三个队员瞬间移动到对象身边发动强力攻击，老师被一发打趴下了。具体方法是轻按一下R键，选择三人技能后点击下屏Touch按钮，就可发动连携攻击了。按住L后再轻按R就可按照前一次的技能配置再发动，发动后的技能威力无视属性相克。

接着开始下一堂课，老师讲到了进化。但讲到一半双色玫瑰（ロゼリア）来找不见了的孩子花苞玫瑰（スボミー），累晕后被老师带入了保健室。这时候主角想起谈论采蜜的人中有花苞玫瑰，于是将这个情报告诉了大家。但是大家却觉得不能因为这点情报而确定花苞玫瑰的去向。于是主角决定自行开始寻找，在入口，搭档追了上来，他表示相信主角的判断。

康罗草原（カンロ草原）

一共10F，在最深处发现了花苞玫瑰。此时她被当成了蜂蜜小偷遭到了大针蜂（スピアー）的袭击，于是主角们赶紧上前帮忙。一场少对多的混战开始。战斗开始后先赶紧用全体效果的玉米住控制场面，然后便是各个击破。大针蜂有个四连击威力相当高，而三目蜂（ミツハニー）会放减回避的全体技能，此时全中四连击基本即死，尽量别让其靠近。

胜利后金蜂后出现，告诉大家别冲动，在得知花苞玫瑰是想拿点蜂蜜给劳累的妈妈时，便也慷慨解囊了。回去后双色玫瑰很感谢主角的帮助，给了不少道具作谢礼。其中手环可以把背包里的默认手环给换掉了。

搭档告诉主角，他相信主角是人类，并请求主角和自己成为真正的朋友，因为在别人都不相信自己的时候，有一个能够相信自己的人存在是很幸福的一件事——真是的，不是已经是朋友了嘛。最后搭档拿出了两人份的围巾，给彼此戴上作为友情的证明……此时剧情告一段落，而在世界某一端的深海，精灵们发现了鲸鱼王竟然被石化了……

第6章 结成！见习调查团

误会解除的两个伙伴高兴地结伴去上学了。在广场遇到了步履蹒跚到处乱撞的电龙，并互相作了介绍。原来他正在旅行中，说完就匆匆走了。不过电龙却掉下了一个珠子，两人决定下课后去寻找电龙并交还珠子。来到学校后，两人想起来昨天无故早退肯定要被说教。于是非常担心，好在超能猫将老师引开顺利拖到了上课时间。但还是被发现了，这个时候校长出来解围，原来他从双色玫瑰那里得知了昨天的情况，并夸奖了主角和搭档。同学们也为他们的和好而高兴，真是皆大欢喜。



放学后和搭档预定前去寻找电龙。不过电龙并不在，先去商店咨询下见多识广的变色龙吧。变色龙告诉他们，这个是友情珠（つながりオーブ），有了这个后就能够和精灵的关系变好，是调查团队员标配的道具之一。询问完毕后得到情报，得知了电龙去了快泳蛙河。

快泳蛙河（ニョロボンリバー）

一共10F，水系精灵非常多，主角或搭档为火系的话就要谨慎应对了。在迷宫的最后遇到了蚊香蛙三兄弟，蚊香蛙会加防并降雨，让水系攻击威力加强。这种混战依旧是先用全体效果的玉进行全体束缚，然后各个击破。胜利后准备继续前进，没想到对方没有被彻底打倒，正要出手攻击主角和搭档时，电龙出现秒了他们。之后得知，他是因为迷路才来到这里的……



回到了村庄，将友情珠还给电龙的同时，得知电龙并不是调查团的精灵。接着搭档告诉了电龙自己想成为调查团成员、实现周游世界的梦想。这个时候电龙告诉搭档，虽然不能成为正式调查团成员，但是见习成员是没什么问题的。接着给了主角和伙伴一些见习调查团徽章和道具包等物品，并被告知有其他想加入见习调查团的同伴的话也可以成为大家的一员。接着将友情珠和调查团Jet给了主角，放上后就可以登录调查团队伍。起好名字后本日的活动也就结束了。不过电龙收到了部下的联络，并因为单独行动而被责骂了一番。

又是新的一天，放学后开始了调查团见习活动。在广场电龙教授友情珠的使用方法，首先点击下屏的“つながりオーブ”图标。这里看到正在苦恼的仙精灵（ニンフィア），按A键可以接受委托，去相应的迷宫帮助他。而下屏的“ちょうさリスト”可以查看接受的委托，然后去相应迷宫就可以开始冒险了。仙精灵的委托十分简单，完成后主角会和仙精灵产生羁绊，同时仙精灵的社交情况也会在界面内显示了。

完成了几次委托后，长鼻叶建议主角既然住了这么久，也应该去和邻居也就是搭档的爷爷打下招呼。搭档知道后也很高兴，让主角晚上到自己家来。下课后会先去完成委托，这次的委托是牙龙宝宝（キバゴ）的，虽然普通的迷宫没什么难度，但要在第四层和50级的血翼飞龙（ボーマンダ）战斗，请务必带好充足的道具，尤其是复活种子和束缚类道具。

晚上在搭档家受到了对方的热情招待，然后便是继续完成友情珠内的委托，不久后就暑假了。

第7章 暑假

又在广场遇到了电龙，得知电龙马上要离开这里了。不过他希望主角们能够继续努力提升自己的调查团等级，为更多有需要者解决问题。接着便是不断解决委托，终于有一天，在广场遇到了顽皮熊猫二人组，他们告诉了主角学校晚上出现幽灵的传闻，说得有声有色。而意外的是，搭档竟然怕得昏过去了。为此今天的调查团活动只能暂停。晚上，为了调查这个传闻的真相而留在学校里的警戒鼠教导主任也被吓晕了。



本以为是个传闻，但教导主任昏倒在学校后，第二天晚上执勤的大葱鸭老师也失踪了。一天后，大家才在河边发现了大葱鸭老师，和传闻一样，他是被青白的火焰带走的。莫非真的有幽灵存在？这个时候校长发话了，虽然真的出现了幽灵让大家害怕，但也没造成大的损害，暂时希望大家不要在晚上靠近学校。

第8章 试胆大会

出门后被叫住，原来是顽皮熊猫有话要和大家说。由于最近学生间胆小鬼太多了，特别是搭档，所以他决定组织大家晚上去学校进行试胆大赛。虽然有些害怕，但是为了不表示自己的软弱，也就同意了这个说法。不过学霸超能猫（ニャスパ–）却十分期待见到幽灵。

夜里从窗口爬出去和搭档汇合，然后来到学校。大家在位子上闲聊，顽皮熊猫故意说幽灵来了来吓大家，导致搭档又被吓晕了。这个时候青白的火焰出现了，他对熊猫拿幽灵来开玩笑十分生气。当大家醒来后，熊猫等人都不见了……接着超能猫出现，他告诉大家，他跟随幽灵的脚步找到了顽皮熊猫被带往的地点——古老的骨迹。

古老的骨迹（いにしえの骨迹）

一共12F，这里有5名伙伴一起行动，战力充足。在最后的遗迹中心见到了顽皮熊猫和小弟铁螯虫，不过幽灵也出现了，自称是魔之国的使者。这里他提出了交换条件，只要大家能放弃救助顽皮熊猫，那么大家就可以平安回去。此时最害怕、平常也最和顽皮熊猫针锋相对的搭档竟然立刻回绝了这个条件：怎么可能放着自己的朋友见死不救呢？于是鬼火现出了真身，是烛灯鬼。而魔之国的使者基拉帝纳（ギラティナ）也现身了！和主角们开始了战斗。战斗中基拉帝纳会放技能免疫异常攻击，所以要用强力攻击速战速决。

胜利后发现基拉帝纳竟然是细胞球（ユニラン）假扮的。原来烛灯鬼们需要惊吓作为能源，而自己却又没办法吓到人，这个时候遇到了细胞球，在他的帮助下开始惊吓别人。不过由于做得太过火，所以他们决定离开这里。在约定以后不再作如此过火的事后，大家也决定帮烛灯鬼们保密。不过回家后大家还是被狠狠地教育了一顿……

第二天搭档被留在家里反省，所以今天只有主角一个人冒险了。不过出门后遇到了四季鹿等同伴，他们可以和主角一起解决委托。完成一个委托后，和学校同伴的羁绊也提升了，之后的冒险可以选择学校的其他同伴了。

第9章 村の圣域

冒险途中得知世界各地发生了精灵石化的事件，不过主角们还没有实力在世界各处游走，只能继续先完成委托任务。接着某天长鼻叶将主角们叫住，原来他一直在思考主角的事情。主角身为人类却变身成精灵到达这个世界，而且还丧失了记忆，这其中一定有什么缘由。而泰肯山则是守护着古老秘密的地方，直觉应该有主角变成精灵的线索，所以决定让主角前去探索一下。

泰肯山（テイケイ山）

一共8F，这次的同伴强制为长鼻叶，比较强力。但内部的门口有保安官

等守护，想要过去现在不太可能，于是只能先撤回。



第10章 旅程开始之时

村民告诉主角，周边有三个奇怪的家伙游走，似乎在寻找什么，看来主角担心的事情终于发生——奥贝姆找寻主角找到村庄来了。之前主角就下定决心，当这个时候到来时自己会为了不给村民造成困扰而离开，只是没想到这个时候这么早就来了。在向搭档道别时，对方竟然决定要跟主角一起走，毕竟作为好友，不能让主角独自去战斗。

不过晚上和长鼻叶交谈时却遭到了反对，毕竟还没有确认村民所说的是否真的是奥贝姆。第二天搭档要出村的请求也被他的爷爷给训了一番。然后来到广场和所有精灵对话，完毕后出现剧情。搭档觉得大家说得都对，两个小孩想要出去冒险还是太鲁莽了。于是没有了干劲，今天先解散了。

第二天任务结束后，搭档告诉主角，虽然大家都反对，但是他还是决定和主角去见见村外的世界。于是约定晚上碰头，一起去欢乐镇（ワイワイ镇）。晚上从窗口出去，和搭档碰头后先去下方的大树山丘怀念了一番，虽然很舍不得爷爷和学校的朋友，但是为了梦想，两个家伙毅然出发。在村口，学校的同学也来送行了。同时带上的是村里长辈们给的信，里面也满是祝福。真是，太谢谢大家了。



第11章 越过高山

基利塔塔山（キリタッタ山）

一共13F，在现阶段比较复杂的迷宫，进入前请至少带两个苹果，不然满腹度不够十分麻烦。迷宫内多为冰系和格斗系的精灵。通过后来到了なだらかな洞窟，一共9F。这里鬼系精灵较多。需要注意鬼棺亡灵会封印技能，此外还会释放天气沙暴，所以要尽快赶往下层。

历经艰苦终于到达了洞穴对面。进入欢乐镇后发现这里非常热闹，各种设施也比自己的村子多。正想找冒险者协会时却遇到了鳄鱼的勒索，好在被追逐的精灵打断了。



来到上方面的冒险者协会，奇怪的是这里竟然空无一人。进入上方房间看到了神奇的装置，貌似这就是传说中记

录了世界地图和地形数据的画书塔（ガショエタワ-）。这个时候之前在进行追逐的一众精灵跑了过来。交谈间不慎把画书塔给炸了，而所有精灵则因为一直在追逐而饿晕了……原来他们都是调查团成员，调查团的食物都被这次被追的舔舔糖（ペロッパフ）给吃光了，所以大家怨恨爆发才有这场追逐。见状主角们赶紧去广场买吃的。

补充了食物后大家都活了过来。趁此机会搭档告诉大家自己想加入调查团的想法，但是在场的精灵都作不了决定。这个时候队长出现了，并同意了主角和搭档的请求——原来队长就是之前遇到的电龙！既然是队长的决定，大家也就答应了，于是纷纷便向两个新队员介绍自己。除了一个已经睡了的队员，这些就是调查团的所有精灵了。

不过之前电龙说自己没在调查团工作是什么意思？原来比起为调查团工作，电龙更多是被队员们强迫要求工作（其实是玩笑般的说法）。之后队员们带主角两个去了住的地方。

第12章 调查团的每日

新的生活开始了，大家都聚集在被摧毁的画书塔处。其实这个东西被毁坏不是第一次了，还是得委托吉拉齐（ジラ-チ）来修理。接着电龙给了主角和搭档正式的调查团物品，并让主角去叫吉拉齐起床。在上方房间内便可见到了巨大的望远镜和正在沉睡的吉拉齐。上去想叫醒他，但是沉睡的吉拉齐十分具有攻击性，于是不得不开始了战斗。这场战斗务必要严阵以待，吉拉齐每回合会解除自己中的异常，还会加血。好在输了也会继续剧情，所以不必纠结。另外即使获胜也没包括经验值在内的任何奖励，而战斗中使用掉的道具不会恢复……

在被暴打一顿后，主角和搭档也终于见到了调查团的最后一员——天文观察员吉拉齐。接着去画书塔那里，查看后吉拉齐告诉电龙很快就能修好。接着便是给主角和搭档任务，但跟着往常一样，完成调查团jet上的委托就好。



又过了一天，画书塔修好了，但是地图资料还是需要补完。这个时候众精灵把这个任务交给了主角一行，电龙也把正式版的调查团jet给了主角，和画书塔联动后就可以在调查团jet上显示和记录地图资料了。同时主角的调查团等级也会提升，升级后会给予特定的奖励。积攒了200点后可升级。升级后饭桌上向元祖鸟询问对方都是在哪里进行调查，得到的答复竟然是海的对面。得知了能够乘坐乘龙航班跨海后，主角和搭档也决定去看一下，

第13章 去海对面

第二天便和元祖鸟一起出发了，在城镇右边灯塔旁乘坐乘龙航班来到了风之大陆。由于主角一行是小孩子，所以船票钱也由元祖鸟付了。风之大陆的帕拉姆镇（パラム镇）的特征就是房屋上有大大的风车。在村右边出口处又听到了精灵被石化的传闻，据说是炎之魔物干的。而现在炎之魔物去了神秘之森（神秘の森），这次目标可能是内部湖边住着的雪拉比（セレビィ）。说到这

里，空中传来了震动，水都两兄妹从空中掉入了神秘之森。于是作为调查团，决定进入神秘之森查看究竟。

神秘之森（神秘の森）

一共9F，草系和毒系精灵居多，最好带上解毒药。最后在森林深处的坠落点，发现了被石化的水都兄妹。而接着出现的是炎帝，难道正如传闻所说这石化是他干的？关键时刻元祖鸟报出了自己调查团的身分，而炎帝的目标雪拉比现在也不在，所以就暂时放过了主角一行。



第14章 快乐的郊游

吃饭的时候大家被告知调查团将组织郊游，两天后正式出发。不过乘坐乘龙航班的时候却遇到了风暴，好在对抵达目的地没什么影响。最后来到了炎之岛（炎の岛），然后大家分组行动，看哪一队能够先抵达内部。因为内部火系精灵较多，所以主角和搭档就交给了水系的叉尾鼬（ブイゼル）来照顾了。

炎之岛（炎の岛）

这个迷宫中的火系精灵多，不过同行的叉尾鼬的激流喷射很不错，被火系攻击有时会陷入烧伤状态，因此进入前最好多带些苦梅果（チーゴのみ），如果没有的话在被烧伤后就尽快去下层吧。

此外这里开始会出现新的食物——腐败食物（ベトベタフード），吃下后在回复30点满腹度的同时，但也有陷入异常状态或降低能力的副作用，因此最好在体力低于70时，在进入下一层的楼梯口前再把腐败食物吃下，如此便可以将副作用降到最低。

在10层会遭遇BOSS烈焰火龙（ブーバーン），用全体催眠或束缚玉就可轻松搞定。接着进入更深层，遇到的却是炎帝，他对众精灵入侵自己的领域十分不高兴，并发动了攻击。这个时候叉尾鼬挺身而出，说这次郊游其实就是为了查看炎帝是否是石化的元凶而来，但现在这个情况下就只能将炎帝打倒了，叉尾鼬冲向了炎帝，但实力不济败北了……为了保护叉尾鼬，主角和搭档站了出来。第一场战斗造成100多点的伤害就会发生剧情了：炎帝认真了一下就将主角一行打倒了。这个时候主角和搭档的羁绊头巾闪现了光芒，从大树那里接收到了神秘的能量将主角和搭档进化到最终形态。进化后开始第二场战斗，由于能力得到了很大的提升，所以不难获胜。

炎帝暴怒了，引火准备再次攻击时，电龙队长赶到。他告诉炎帝自己的队伍的确是来查看石化相关的情况的，但是战斗了那么久炎帝都没有使用石化方面的能力，看来这个事情和他无关，所以没有继续战斗下去的必要了，同时也对入侵了炎帝的领域而道歉。炎帝见状平息了怒火走了，不过临走前也让大家赶紧离开。而主角和搭档也在这期间恢复了未进化的初始形态。

紧接着调查团的其他精灵都赶到了，队长将情况告知了大家，所以这次郊游也就结束了。听到这里赶到的大家直接趴下了，原来他们拼命赶到这里都

是为了能够享受便当，如此就只能告知炎帝要吃好便当再走了。这种情况下，就算炎帝也拿他们没办法了……



回来后大家发现天气变得异常炎热，而各地出现的石化事件也预示着这个世界正在面临一个比较大的危机。在之后的晨会中，电龙告诉大家之前水都兄妹的石化时间是提前发送了预告状的，所以他们才会离开自己的栖息地来到水之大陆。石化事件是针对传说精灵而来，幕后黑手和传说精灵对决，进而将其石化是其常用的手法。正在大家猜测下个会是谁的时候，广场中央出现了预告状……

第15章 新预告状

预告状内写的下一个目标就是炎帝，而和炎帝对战的场所是在水之大陆的决战山丘（决战ヶ丘），有兴趣的可以前来观看。面对挑衅调查团当然不能置之不理，况且之前也误会了炎帝，这次是还人情的时候了。不过由于太危险还是决定不带主角和搭档去，但是搭档还是靠自己的努力打动了队长和调查团的前辈们。于是电龙将主角和搭档交给钢嘴娃娃（クチ–ト）和挖地兔（ホルビ–）来守护，大家分头前往决战地点。

决战山丘（决战ヶ丘）

一共11F，既然是山地迷宫，出现精灵自然也都是岩系精灵为主。然而到了最内部，大家见到的是已经被石化的炎帝……

正当大家以为这次一无所获时，现场出现的是霸王鳄鱼（ワルビアル）。见到了调查团众赶紧逃跑了，还遗留下了一块石板。众精灵便将石板带了回去。当天晚饭时发现精灵有些少，原来都去调查了。去调查霸王鳄鱼的元祖鸟和叉尾鼬先回到这里通报了调查结果：霸王鳄鱼已经不在他自己的家里了，而房间内则留着写好的预告状，这让他瞬间成为了最大的嫌疑人。接着钢嘴娃娃带回了石板的解读结果，虽然还不能完全解读，但是上面记录了石化的情报。据说石化这个情况从上古开始就有存在，在东边的古代遗迹还残留有相关的资料。

看来下个冒险的目标已经确定了，前去古代遗迹调查的话不但能够得到石化的详细情况，甚至有可能得知石化的解除方法。事不宜迟，但还是先吃饭比较重要……

既然明确了目标，第二天就开始向古代遗迹进发。不过这个时候天线鼠（デデンネ）带来了新的消息，在主角的宁静村方向发现了霸王鳄鱼。于是队长当机立断，将队伍分成了遗迹调查组和霸王鳄鱼追踪组，两个队伍分头行动。因为霸王鳄鱼出现在搭档的家乡，所以主角二人组理所当然地加入了霸王鳄鱼追踪组，另外派元祖鸟进行协助。其他四个则是遗迹调查组，天线鼠负责通信，来将两个队伍的情报彼此传达。这里特别说一下，在本章结束前，请务必带上最少5个复活种子或小复活种，否则下一章直接进入13层强敌出没的迷宫，会打得非常辛苦。

第16章 封印之泉

门口的磁鼻说遇到了前往村子的霸王鳄鱼，看来得赶紧赶过去。但是赶回村后发现一片安详，超能猫还过来打招呼祝贺主角和搭档加入调查团。正在大家怀疑这个情况是否搞错的时候长鼻叶赶到，原来他今天轮值泰肯山（**テイケン山**）的门卫，刚才有个大嘴的红色的看起来很坏的精灵入侵了进去。没错了，就是霸王鳄鱼。赶到门口发现门已经被破坏了，于是众人追进了泰肯山。

泰肯山テイケン山）

一共14F，迷宫中最要小心的是夜鹰打一条线的强力远程技能神鸟，如果在过道或大房间里遭受神鸟攻击却无法确定其方位或一时无法靠近，可以使用全房间甚至全层束缚的道具。在第7F、10F和13F会发生剧情，不过并没有BOSS战。接着会发现内部警卫也被打倒了，众精灵只得继续赶往内部。途中传来了天线鼠的联络，说遗迹探索组也进行顺利，但是中途却传来了惨叫并联系中断，不过现在这个距离赶过去也无济于事。在最深处大家见到的是十分漂亮的柱状水晶，以及被水晶所守护者的神秘泉水。而旁边则有一座石板，写着和之前石板同样的文字。这时搭档发现自己竟然能够阅读，上面写的是：想要跨越困难，召唤人类，让人类来解除泉水封印即可。主角就是人类，看来如石板所说，世界已经陷入了危机。

此时遗迹队来电，天线鼠报告说大家都没事。原来之前遗迹的守护者搞错了攻击了大家，而深处的石板记录了解除石化方法，要利用名为光之水的特殊物品，而这个水就封印在泰肯山，也就是说现在正在主角等人面前。

正在寻找解除封印方法时，霸王鳄鱼赶到了，紧接着出现的是水君和雷皇，为了给炎帝复仇而来找霸王鳄鱼。不过没能阻止霸王鳄鱼的脚步。虽然感到不对劲，但是主角还是去解除了封印。此时霸王鳄鱼却没有如预想的那样找主角麻烦，而是去找长鼻叶要报酬。看来一切都明了了——幕后黑手就是长鼻叶。他轻松地放出了瘴气将霸王鳄鱼石化。虽然现在我方人数占优，不能让长鼻叶得逞。但是对方也叫出了更强力支援，神兽伊维塔尔（**イベルタル**）登场。而遗迹组的众精灵也受到了奥贝姆的攻击……

第17章 虚无的世界

随着伊维塔尔计划的实施，天空也逐渐被黑暗笼罩并向整个世界扩散。伊维塔尔向世界宣告：作为破坏神的他要成为世界之主！而为了证明这一点他将夺取世界中所有精灵的能量。于是世界各处的精灵都纷纷被变成了石头……数天后，电龙和吉拉齐来到了山顶，这里只有干涸的泉水和被石化的众精灵。看来调查团留下的也只有电龙和吉拉齐了。此时超能猫出现，原来他一直躲在附近。一切并没有结束，集合三个精灵的力量，将调查团和村里的大家救助回来，将一切逆转吧！

而主角醒来后发现身处陌生地点，搭档则倒在旁边。看来被石化的精灵会来到这个世界，那样的话其他同伴也一定在这个世界的某处。此时搭档醒来，感叹长鼻叶竟然是幕后黑手，不过现在不是纠结这个的时候，当务之急是赶紧脱出。

奈落的荒野（ならくの荒野）

一共7F，在洞穴深处收到了天线鼠的联络，相约在指定地点碰头。碰头后被告知这里是虚无的世界。墙上记述的文字也说得很清楚，被石化的精灵的灵魂会抵达这里。这世界里的敌精灵并非真正的精灵，而是憎恶幻化成的幻影。看到这里钢嘴娃娃说，古代精灵留下这个话，说明一定有逃离这里的方法。于是增加了信心的众人朝深处继续前进了。



神炎洞窟（シンエン洞窟）

一共7F，由于可以选择50级的钢嘴娃娃当同伴，很容易通过。

在洞窟深处的石板上，记录了精灵石化的元凶名为暗黑之种（ダ-クマタ-），通过吸收精灵的能量而成长，当精灵能量被吸收后就变为了石头，同时石板还提醒大家小心虚无之影……将大家变成石头的不是伊维塔尔么？在讨论疑问时，调查团的同伴们也来汇合了。就在大家士气上升的同时，暗处也有东西在蠢蠢欲动……

第18章 希望

宁静岩场（静かな岩场）

一共8F，岩场中，调查团战斗部队全员参战，迷宫中基本没有能造成威胁的敌人。在7F发生剧情，石板上写着世界的某处有着生命之树，但目前被暗黑之种占据了，暗黑之种为了成长而将生命之树的能量夺取走。大家分析，生命之树是象征星球生命的大树。暗黑之种在原本的世界内夺取生命之树的话，就会导致星球灭亡。这个时候天线鼠发现了潜来的敌精灵，开始了战斗。



战斗十分轻松，但是虚无之影却不断涌来。眼看着要全军覆没了，此时雷皇、炎帝和水君三圣兽前来救场。将所有的影子打倒后来到了外部。在这里三圣兽告诉大家，搭档之所以能够阅读古代石板，是因为他的头巾有神秘的力量。而当搭档要求去救其他伙伴时，却被三圣兽拒绝了，因为他们要主角跟随他们去连接现实世界的地天山，据石板所述，人类是十分重要的钥匙。钢嘴娃娃也同意了他们的观点，因为现实世界有能恢复石化的光之水。使用这个才能够彻底地解救大家。那么，就向地天之山进发吧。

地天山（地天の山）

一共9F。在6F的石板上，大家得知暗黑之种由于星球的运动周期而陷入了沉睡，只有等他醒来后将其消灭，才能过挽救世界和各地的精灵。而暗黑之种醒来的时间根据推算就快到来了。在9F山顶，干掉虚无之影后出现了门。但是接着又掉下了大量的虚无之影，并幻化成巨甲龙（バンギラス）和2个耿鬼（ゲンガ-），战斗不可避免。

胜利后希望之门出现，但是虚无之影依旧源源不断地出现。这个时候三圣兽和钢嘴娃娃下了决心。三圣兽发动了强力的合体攻击将虚无之影全部消灭，而钢嘴娃娃则趁着这个间隙将主角和搭档打到了希望之门出现的地点。在大家的帮助下主角和搭档带着挽救世界的希望，进入了光柱内回到了原来的世界。



第19章 这个星球的现在

主角发现自己回到了原本的身体，看来石化是顺利解开了。和搭档汇合后下山回到了村子内，但是村里却空无一人。事不宜迟赶到了欢乐镇，看到的是大片被石化的村民。最后终于在调查团的本部见到了幸免于难的店主们，他们告诉了主角世界被伊维塔尔洗礼这个事实，不过也告知了电龙和吉拉齐平安无事。最后开放了店铺和存储箱给主角使用。

镇子里还遇到了超能猫，得知村里的村民全部被石化后，搭档十分伤心地跑开了。这个时候听到房间里有响声，在上方房间遇到了敌人奥贝姆，使用混乱可轻松取胜——原来奥贝姆是从伊维塔尔和长鼻叶那里逃出来的。黑暗物质能够入侵内心，操纵精灵。之前奥贝姆被打倒后清醒过来，所以逃了出来。看来长鼻叶和伊维塔尔也是被操纵了。然后是更重要的情报，那就是生命之树就在古代遗迹的内部。时间不够了，由超能猫留下联络电龙，主角、搭档和奥贝姆一起乘坐乘龙航班，前往古代遗迹。

第20章 东海的古代遗迹

古代遗迹（古代遗迹）

一共10F，难度不算高，穿过后发现，遗迹的最深处一片空旷，并没有见到生命之树……

虽然主角不相信奥贝姆，但没想到真的被骗，奥贝姆告诉大家，来到这里的确是个骗局，不过被骗的也包括自己……此时长鼻叶出现，说这里有生命大树这个情报是他故意放出的。在主角刚到这个世界时和奥贝姆的战斗也是他策划的，主角由于战斗的冲击而失忆，而之后假装也被奥贝姆袭击则是为了骗取主角信任而演的戏，一切都是为了夺取光之水。接着威胁奥贝姆说要将其放逐，超能猫也出现说自己已经背叛。主角和搭档陷入了四面楚歌的危机，危急时候电龙出现，还带来了雪拉比，将众精灵传送出来。

传送出去后交换情报，因为暗黑之种的影响，星球正丢失速度而越来越接近太阳，所以大家才会感到越来越热。而超能猫则是假装反叛，为了情报当了回双重间谍。

第21章 暗黑之种

暗黑之种正体是精灵的怨念、痛苦等负面情绪的集合体。在古代，当星球接近太阳时，精灵们曾通过战斗将其消灭暗黑之种。战斗胜利的关键是有一名召唤来的人类。由于暗黑之种在未来

必定会复活，所以古代精灵留下了光之泉。主角和搭档的围巾由名为梦幻的精灵所制，材料取自生命之树，所以拥有神秘的力量。主角也是被梦幻召唤而来的。下面当然是前往生命之树阻止暗黑之种了，而生命之树的所在地就在这附近，所以才会传送到这里。



起始之森（はじまりの森）

一共9F，这里最后会和强力BOSS战斗，尽量不要直线前进，之前也要积累手环的宝石用以应付BOSS。在内部遭遇了长鼻叶和伊维塔尔，不过我方也发动了头巾能力，精灵再度进化，战斗一触即发。战斗中伊维塔尔会使用宽度三格的直线攻击而且威力巨大，所以绝对要优先用杖或玉来进行控制。当其陷入异常时抓住机会用连携攻击秒掉，不然我方会损失惨重。当然，身上带多点复活种子也是一个选择。

胜利后伊维塔尔和长鼻叶都摆脱了暗黑之种控制，但事情并没有结束。占据了生命之树的暗黑之种和大树一起浮向了空中。好不容易抵达了这里怎么可以这么轻易就放跑他？为此搭档踩着落石冲向了飞行中的大树，而众精灵见状也纷纷前来帮忙，终于快要抵达大树了……然而并没有什么卵用，笔直落下的四个精灵将电龙砸了个够呛。

飞上太空的暗黑之种宣告，星球即将被牵引至太阳，世界也将变成一片虚无。主角面对飞行的生命之树只能眼睁睁看着——这个时候，救星出现了！太空中的雷库萨和迪奥希斯发动攻击牵制住了生命之树，接着其他的传说精灵们也纷纷登场。最终，创世神阿尔修斯（アルセウス）将拥有和暗黑之种对抗能力的围巾的主角和搭档传送至了生命之树。



第22章 大气层的战斗

进入生命之树后，主角和搭档的围巾和大树产生了共鸣，直接进化。既然能够获得生命之树的力量，说明大树还活着，带着所有精灵们的希望，主角和搭档开始了最后的冒险。

生命之树 行进的千本根（生命の木 はこびの千本根）

前半迷宫一共7F，这里都是植物系精灵，远距离连击和范围攻击很多，要小心应对。另外为了之后的BOSS战，要尽量收集道具。中途会遇到被困的伊维塔尔和长鼻叶，解救后存档继续前进。

生命之树 光辉的树干（生命の木 かがやきの干）

进入后半迷宫前，如果此时道具不够的话可以回到标题画面选择“ヘリッ

パ–岛”来收集一些道具。一路突进到7F便开始了BOSS战。终于见到了暗黑之种的真身，其身后就是生命之树的核心。核心还在闪闪发亮，所以现在阻止还来得及。BOSS的HP十分高，所以注意回复。期间BOSS会施放大范围攻击，要赶紧走到攻击范围外。此外尽量用连携攻击。胜利后正想给暗黑之种致命一击，但是大树的光芒却消失了。原来暗黑之种此时彻底夺取了大树的所有能量，并为自己制造出了外壳。

变身成完全体的暗黑之种发动了攻击，外面拖住大树飞行的精灵们纷纷被石化。而主角和搭档也因为丧失了大树的能力而回相继到了进化前的模样。此时伊维塔尔和长鼻叶出现，恢复清醒的众精灵向暗黑之种发动了攻击，却也被其所石化。但是这一切都不是白费的，在他们的鼓励下，不受石化攻击影响的主角与搭档开始向暗黑之种发动了攻击。伤害虽小但绝不放弃，每一击都包含了大家的希望。终于，暗黑之种的外壳出现了裂缝，生命之树的力量也有所回复。接下来就是最后的战斗时刻了！

最后的战斗跟之前的没有什么两样，注意好躲避范围攻击就可。终于，一切结束了，圣光照耀了大地。

最终章 最初的树和云

主角和搭档醒来后，发现周围一片碧绿，大树已经恢复了原样。从生命之树中出现的是泽尼亚斯、同时也是生命之树的化身，对于主角一行救助世界表示了感谢。接着调查团的众精灵也赶到了，纷纷进行祝贺。

数天后，获得休假的主角、搭档和超能猫回村了。在途中主角想起了自己作为人类的使命似乎已经完结，是不是到了和大家分开的时候了？多想无益，暂时先回村吧。这里受到了大家的热烈欢迎，真想把这种快乐一直持续下去。在大树之丘，主角告诉搭档自己将要回去的事，并希望能够一起寻找留在这里的方法。搭档则告诉主角，自己的前世就是梦幻，在古代的战斗并没有那么顺利，主角会丢失记忆也是这个原因。所以转世成了现世的搭档，在这个世界迎战暗黑之种，好在这次终于赢了。但是胜利后按照约定，他也会消失，真想一直和主角在一起……



通关后

人员字幕表结束后故事还没有结束，寻找搭档的旅程现在开始。首先和乘龙对话，可以前往生命之树，在那里可以让搭档进化。不过可惜的是主角还不能进化。然后是完成任务，会继续推进剧情。电龙对主角消沉的样子也十分担心，于是让主角去找先知天然鸟（ネイティオ）。他在沙之大陆的精灵之沙丘（せいれいの砂丘），这里开始主线剧情的两个迷宫都只能由主角自己来冒险，而那两个迷宫里的敌人又十分强，所以基本上都是靠堆道具过去。尤其是指明楼梯位置的导游之杖（ガイドのえだ）简直是必备，然后就看玩家对道具的活用了。遇到了天然鸟后对方知道了

主角的来意，告知了主角梦幻所在的地点。

然后便是前往草之大陆的神秘丛林（ミステリ–ジャングル）冒险，和前一个迷宫一样，要带够道具。在最后见到了梦幻，主角将来意告诉他后，对方却一点没有之前作为搭档时的记忆了。不过在主角离开时，梦幻还是决定跟主角走。带上这个“新”同伴后，又开始了愉快的冒险。

然而有一天主角醒来却发现自己在老家的大树下，此时回村后突然想起了梦幻的事情。梦幻突然沉睡时间变长，被告知是因为暗黑之种有部分残留在了他的体内。而后为了让梦幻高兴而带他来到以前搭档最喜欢的大树下，在那里梦幻突然不见了，而主角也被打晕了。此时电龙赶到，他收到了信。上面说要将梦幻带到的净化洞窟的深处，彻底消灭掉暗黑之种。由于无法认同这个做法，主角赶紧去信上所说的地点。



净化洞窟（じょうかの洞窟）

迷宫可以带两个同伴，选强力的同伴就可以轻松突破迷宫了。在最后，发现抓了梦幻的是长鼻叶和奥贝姆，他们也不想针对主角，但是真的不想再被暗黑之种控制了。面对即将消失的梦幻，主角回忆起了和搭档的种种事迹，内心不愿和搭档分离的情感爆发了出来。此时，围巾放出了光芒，搭档出现在了主角面前……

原来一切都是电龙等策划的，因为封印在梦幻体内的不是暗黑之种而是搭档，不过想让其复原必须得靠主角强烈的思念。终于，主角和搭档又能快乐地生活在一起了。接下来，长鼻叶和奥贝姆回到了老家，融入了村民中。而主角和搭档则继续在调查团工作。团长会委托主角完成七海秘宝，看到标记皇冠的迷宫请详细调查。而在生命之树处，也开启了主角和搭档的进化，接下来便朝全精灵收集之路进发吧！

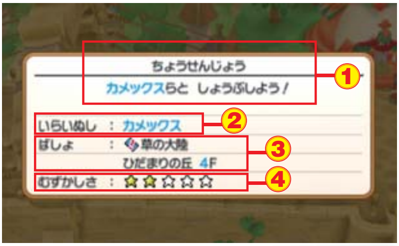
友情珠的任务

游戏中除了剧情必定收得的精灵外。几乎80%的精灵都是通过完成友情珠的任务来加入，而这些任务除了在友情珠内接到外（可接任务显示感叹号），在各个大陆的村庄内转悠（包括袋龙咖啡厅）也会接到很多任务。每天出现在村庄中的精灵都是不一样的，所以每天去转转都会有意外收获。任务的种类分为几种形式，这里就将所有的任务形式列举一下，方便玩家完成。



任务详细界面介绍

任务详细界面在下屏书本图标的ちょうさリスト中，这里可以查看已接任务的各种详情，界面如下：



1.任务说明：这里会写着任务的详细说明，第一行日文表示的是任务种类，不同种类的任务的具体内容也不相同，下文会详细介绍任务的各个种类。其中精灵的名字会用颜色字来表示。而道具则会显示图标。每个不同种类的任务的详细说明都差不多，只有精灵名字或道具名有所不同。下文介绍时会用XXX代替。

2.委托者：一般完成任务后都会加入。

3.任务所在地：表示详细的任务所在地，去指定大陆的迷宫就可完成任务。送信任务则会只表示大陆，去相应大陆的村庄找人就可。极个别的送信任务会显示问号，得靠玩家仔细寻找。

4.任务难度：十分直观的表示任务的难易度，玩家可根据自身能力来选择。另外送信任务难度会显示心型。

冒险时的相关提示

当玩家抵达到有任务相关的层时，会响起特别音效并弹出一段日文。而到楼梯时会有两句提示，下面解释一下。

**このフロアの調査が
まだ たっせいされていません**

此句说明本层还有任务没有完成，千万别急着去下层。之后确认是否下楼梯时请选否（いいえ）。

**この先に だれがいるようだ！
次のフロアでは 救助できないぞ！**

此句表示下面一层是战斗任务，请准备充分后（比如补满HP）再进入下一层。

任务种类讲解

下面是委托任务种类，而在说种类之前要说一下委托相关的同行精灵，这些精灵的实力良莠不齐，但却是任务的关键，所以一定要保护好。委托精灵也会参与战斗，如果受到攻击后最好及时给其回血，方法是面向委托精灵，选择回复体力的道具后，选なげる，将道具投掷向委托精灵；如果委托精灵有不错的援护攻击，也可以用同样的方法向其投掷PP回复道具。如果委托精灵体力不支倒下，那么会随机出现在迷宫中，在地图上为黄色的点，到达其身前调查，选择复活道具后，可以将其复活，如果没有复活道具，便无法完成委托任务了，这点一定要注意。下面来看委托任务的种类：

探险/たんけん

おくちまで いってみよう！

这个任务一般是要求玩家抵达指定迷宫的最深处。

开门任务/カギとびら

カギのとびらを

いっしょに しらべよう!

带着委托精灵到指定的迷宫开门。一般这个任务完成后会使新的迷宫出现。

救助/きゅうじょ

XXXXXを たすけよう!

XXXXXの ところへ いっしょにいこう!

此任务要求玩家在指定迷宫救出同伴。同时这个任务还有个麻烦点是要带着同伴一起下到指定的层数，在高难度迷宫内这个同伴很容易被干掉，如果无法复活的话任务就失败了。



快递/おとどけ

XXXXXへ ??? を とどけよう!

任务要求玩家将指定道具带给指定地点的精灵。这个指定道具最好在进迷宫前身上备一个，否则到了精灵的所在地而没有目标道具，可就白走一趟了。

游玩/あそびにいく

XXXXXの ひみつきちへ いってみよう!

到指定迷宫参观精灵的秘密基地。这个任务看起来简单，但分为两种情况。一种是真的带你参观秘密基地，同时还会介绍朋友给玩家，一下子加入好几个精灵。而另外一种则带玩家去的是怪物房间，传送到中间后会冒出大量敌人，脱出后才算完成委托。



讨伐/とうばつ

XXXXXを いっしょに やっつけよう

顾名思义，就是在指定迷宫击败指定精灵就可以完成委托了。一般委托精灵和被击败的精灵都会加入。

找东西/さがしもの

XXXXXのたからものを みつけて あげよう

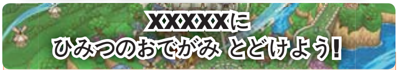
在指定迷宫找到宝物。这里的宝物是个特殊的礼品箱，找到后调查就可以完成委托了。

挑战书/ちょうせんじょう

XXXXXらと しょうぶしよう!

在指定迷宫和指定精灵战斗。相比讨伐任务，这个任务难一点，因为敌人都是聚众的。有的战斗比较简单，只要干掉敌方带头的就行；而有的则要把敌方全部干掉。

送信任务/ひみつのしごと



这类任务并非要在迷宫内完成，而是将信送到指定精灵手中。目标精灵会随机出现在相应的村镇（任务说明有写）；有的不写明的则是完全随机了，不过逛街时注意一下也会很容易发现。



旅行精灵

除了通过委托与战斗收服的精灵外，还有一部分精灵是以旅行精灵的形式在迷宫中游荡。旅行精灵的出现是随机的，在迷宫冒险进入下层后，一开始就会出现问题提示，带有“旅ポケモン”字样，说明本层有旅行精灵，得仔细寻找（有些超大的迷宫会十分难找）。而没有找到的话进入下层时也会出现提示，表示本层有事件没完成。找到旅行精灵会回复全员HP、PP和满腹度。由于官方的资料还没有公开，所以就先列出的都是笔者和玩友目前总结出的已知旅行精灵吧。



已知旅行精灵列表

凶蜘蛛	アリアドス	火山骆驼	バクーダ
霸空祖鸟	アーケオス	小电蛛	バチュル
雨蛛	アメタマ	铁甲螳螂	ハッサム
雨蛾	アメモース	快乐蛋	ハピナス
安侬	アンノーン	沙漠蜻蜓	ビブラーバ
小猪怪	ウムリー	水冠猴	ヒヤップ
烈雀	オニスズメ	芬芳鸟	フレフワン
化石盔	カブト	臭臭泥	ベトベトン
布鲁皇	グランブル	舔舔奶糕	ペロベルト
冰精灵	グレイシア	皮皮鲸	ホエルコ
素利普	スリープ	翻车鱼	ママンボウ
地滚岩	ダンゴロ	小角龙	モノズ
铁哑蟹	ダンバル	勇吉拉	ユンゲラー
圣诞企鹅	デリバード	雷皇	ヨワマル
圆顶骆驼	ドンメル	电鬼	ロトム
光翼兽	トゲキッス	吉利蛋	ラッキー
木天狗	ダーテング	利古雷	リグレー

神兽收服方法一览

以下是本作登场的全部神兽，神兽都非常强大，加上本作本身难度就高，硬拼的话很容易全员败走。虽然用道具可以将其束缚住，但大部分神兽会在在其当回合解除状态并施以攻击，因此最好是用麻痹技能（电磁波，对不吃电磁波的古拉顿用蛇眼）。此外将对手特性变为懒惰的懒惰树枝（なまけのえだ）在面对特性强大以及攻击密集的BOSS时也有特效，玩家可以多试试。



梦幻（ミュウ）

所在迷宫：神秘丛林（ミステリ–ジャングル）

迷宫出现条件：剧情出现

剧情加入。

胡巴（フ–パ）

所在迷宫：沙之大陆（砂の大陆）

迷宫出现条件：剧情出现

在沙之大陆的村庄内调查魔法罐子（紫色罐子，场所随机），然后会获得道具“マジンのつぼ”。接着在迷宫中使用这个罐子就会让フ–パ出现，打倒后加入。

比里基昂（ビリジオン）

所在迷宫：友情珠委托任务

迷宫出现条件：—

初期牙龙宝宝（キバゴ）的委托一路完成下去会出现。如果之前没出现的话，打败科巴鲁昂（コバルオン）后也会出现。

凯路迪欧（ケルディオ）

所在迷宫：介绍加入

迷宫出现条件：—

完成比里基昂（ビリジオン）的委托后加入。

科巴鲁昂（コバルオン）



（ちかいの丘）

所在迷宫：誓言之丘（ちかいの丘）

迷宫出现条件：调查团等级达到青铜（ブロンズ）

誓言之丘最底层战胜后加入。

特拉奇昂（テラキオン）

所在迷宫：介绍加入

迷宫出现条件：—

通过誓言之丘后加入。

雷吉基加斯（レジギガス）

所在迷宫：三角神殿

迷宫出现条件：调查团等级达到白银（シルバ–）

最底层战胜后加入。

迪安茜（ディアンシ–）

所在迷宫：宝石大道（ジュエルロ–ド）

迷宫出现条件：攻略完三角神殿

最底层对话后加入。

艾姆利特（エムリット）

所在迷宫：心之湖（ハ–トレイク）

迷宫出现条件：调查团等级达到白银（シルバ–）

最底层对话后加入。

由库西（ユクシ–）

所在迷宫：悟之湖（悟りの湖）

迷宫出现条件：攻略完心之湖

最底层对话后加入。

阿库诺姆（アグノム）

所在迷宫：决断之泉（决断の泉）

迷宫出现条件：攻略完悟之湖

最底层对话后加入。

超梦（ミュウツー）

所在迷宫：孤岛之岛（孤岛の岛）

迷宫出现条件：调查团等级达到黄金（ゴ–ルド）

与之战斗胜利后加入。

迪奥希斯（デオキシス）

所在迷宫：陨石遗迹（陨石の迹地）

迷宫出现条件：击败超梦后

该迷宫一共8F，但是在1～8F内デ迪奥希斯（デオキシス）不断出现，请躲避战斗并向下层进发。通过迷宫后迪奥希斯（デオキシス）便加入成为同伴了。

盖努塞克特（ゲノセクト）

所在迷宫：谜之地面图案（谜の地上绘）

迷宫出现条件：调查团等级达到黄金（ゴ–ルド）

迷宫一共8F，难点也是在1～8F内盖努塞克特不断出现，要避免战斗往下层前进。8F会出现6个盖努塞克特，后续也不断涌出，利用好手上道具直冲阶梯就好。通过后加入。

玛娜菲（マナフィ）

所在迷宫：海底遗迹（海底遗迹）

迷宫出现条件：调查团等级达到白金（プラチナ）

通过最底层后加入。

菲奥娜（フィオネ）

所在迷宫：海底遗迹（海底遗迹）

迷宫出现条件：调查团等级达到白金（プラチナ）

通过最底层后加入。

急冻鸟（フリーザー）

所在迷宫：蓝点迷宫（ブル–ポイント）

迷宫出现条件：调查团等级达到白金（プラチナ）

最底层战胜后加入。

火焰鸟（ファイヤー）

所在迷宫：红点迷宫（レッドポイント）

迷宫出现条件：攻略完蓝点迷宫

最底层战胜后加入。

闪电鸟（サンダー）

所在迷宫：黄点迷宫（イエロ–ポイント）

迷宫出现条件：攻略完红点迷宫

最底层战胜后加入。

露琪亚（ルギア）

所在迷宫：海之祠（海のほこら）

迷宫出现条件：攻略完黄点迷宫

最底层战胜后加入。

凤凰（ホウオウ）

所在迷宫：彩虹大桥（虹の架け桥）

迷宫出现条件：攻略完海之祠

最底层战胜后加入。

炎帝（エンテイ）

所在迷宫：炎之岛火山（炎の岛の火山）

迷宫出现条件：调查团等级达到白金（プラチナ）

最底层战胜后加入。

雷皇（ライコウ）

所在迷宫：光之岛（光の岛）

迷宫出现条件：攻略完炎之岛火山

最底层战胜后加入。

水君（スイクン）

所在迷宫：清澈湖（クリアレイク）

迷宫出现条件：攻略完光之岛

最底层对话后加入。

炎钢兽（ヒードラン）

所在迷宫：炎之岛火山

迷宫出现条件：调查团等级达到白金（プラチナ）

9F登场，战胜后加入。

丘雷姆（キュレム）

所在迷宫：冰之祭坛（氷の祭坛）

迷宫出现条件：调查团等级达到钻石（ダイヤ）

最底层战胜后加入。

基拉帝纳（ギラティナ）

所在迷宫：零之岛（ゼロの岛）

迷宫出现条件：调查团等级达到钻石（ダイヤ）

最底层战胜后加入。

迪亚路卡（ディアルガ）

所在迷宫：龙门（ドラゴンゲ–ト）

迷宫出现条件：调查团等级达到精英（エリ–ト）

21F登场，战胜后加入。

帕鲁基亚（パルキア）

所在迷宫：龙门（ドラゴンゲ–ト）

迷宫出现条件：调查团等级达到精英（エリ–ト）

22F登场，战胜后加入。

雷库萨（レックウザ）

所在迷宫：龙门（ドラゴンゲ–ト）

迷宫出现条件：调查团等级达到精英（エリ–ト）

23F登场，战胜后加入。

克蕾塞莉亚（クレセリア）

所在迷宫：怪光湖（怪光の湖）

迷宫出现条件：攻略完龙门。

最底层对话后加入。

达库莱（ダークライ）

所在迷宫：试炼岩山（试练の岩山）

迷宫出现条件：调查团等级达到精英（エリ–ト）

最底层战胜后加入。

托尔涅罗斯（トルネロス）

所在迷宫：暴风岛（嵐の岛）

迷宫出现条件：调查团等级达到激进（ウルトラ）

迷宫中随机出现，战胜后加入。

波尔托罗斯（ボルトロス）

所在迷宫：暴风岛（嵐の岛）

迷宫出现条件：调查团等级达到激进（ウルトラ）

迷宫中随机出现，战胜后加入。

拉恩德伦斯（ランドロス）

所在迷宫：暴风岛（嵐の岛）

迷宫出现条件：调查团等级达到激进（ウルトラ）

15F出现，战胜后加入。

莱希拉姆(レシラム)

所在迷宫：天空遗迹（天空遗迹）

迷宫出现条件：调查团等级达到亢奋（ハイパ-）

最底层黑白双龙同时出现，战胜后加入。

泽克罗姆(ゼクロム)

所在迷宫：天空遗迹（天空遗迹）

迷宫出现条件：调查团等级达到亢奋（ハイパ-）

最底层黑白双龙同时出现，战胜后加入。

特殊形态丘雷姆(キュレム)

所在迷宫：冰之祭坛（冰の祭坛）

迷宫出现条件：调查团等级达到钻石（ダイヤ）

战胜莱希拉姆和泽克罗姆后，再次来到最底层战斗。丘雷姆每天随机在黑白形态中变换，而将其战胜以后在选用丘雷姆时会随机在三种形态中出现一种。

拉迪亚斯(ラティアス)

所在迷宫：好友草原（なかよし草原）

迷宫出现条件：调查团等级达到大师（マスタ-）

最底层对话后加入。

拉迪奥斯(ラティオス)

所在迷宫：好友草原（なかよし草原）

迷宫出现条件：调查团等级达到大师（マスタ-）

最底层对话后加入。

海皇牙(カイオーガ)

所在迷宫：雨之海流（雨の海流）

迷宫出现条件：调查团等级达到大师（マスタ-）

最底层战胜后加入。

古拉顿(グラードン)

所在迷宫：岩浆地道（マグマの地下道）

迷宫出现条件：调查团等级达到大师（マスタ-）

最底层战胜后加入。

泽尼亚斯(ゼルネアス)

所在迷宫：生命之树（生命の木）

迷宫出现条件：调查团等级达到杰出大师（グレ-トマスタ-）

对话加入。

伊维塔尔(イベルタル)

所在迷宫：地下遗迹（地下遗迹）

迷宫出现条件：调查团等级达到杰出大师（グレ-トマスタ-）

通过迷宫最底层后加入。

基加迪(ジガルデ)

所在迷宫：终之巅峰（终の峠）

迷宫出现条件：调查团等级达到杰出大师（グレ-トマスタ-）

通过迷宫最底层后加入。

阿尔修斯(アルセウス)

所在迷宫：命运之塔（运命の塔）

迷宫出现条件：攻略完终之巅峰

收得所有精灵后会在友情珠内接受到アルセウス的委托。然后来到塔的最底层即可，无需战斗。

世界财宝收集

在完成所有剧情后，会开启收集世界财宝（世界のトレジャ–シリ–ズ）的任务。表面上是寻宝，其实也就是要玩家通过特殊的迷宫见到（或打倒）神兽精灵。由于这些宝藏会提升玩家的能力，同时因为迷宫很难且和神兽有关，所以财宝收集也是属于游戏后期十分有趣的挑战内容。

古老的秘宝（いにしえの秘宝）

从古代传承下来的秘宝。

宝物名称		能力	获得方法
炎之手环	ほのおのリングル	大幅度提升物攻	在迷宫炎の岛の火山10F会遇到炎帝（エンテイ）
暴风手环	あらしのリングル	大幅度提升特攻	在迷宫クレアレイク18F会遇到水君（スイクン）
光之手环	ひかりのリングル	大幅度提升物防	在迷宫光の岛会遇到雷皇（ライコウ）
时之手环	ときのリングル	大幅度提升特防	在迷宫终の峠31F会遇到基加迪（ジガルデ）
暗之手环	やみのリングル	提升物攻和特攻	在迷宫地下遗迹B20F会遇到伊维塔尔（イベルタル）
空之手环	そらのリングル	大幅度提升速度	调查团RANK提升到“グレ–トマスタ–”后在生命之树和泽尼亚斯（ゼルネアス）对话
红色手环	あかのリングル	提升物防和特防	在迷宫なかよし草原12F会遇到拉迪亚斯（ラテイアス）
蓝色手环	あおのリングル	大幅度提升HP	在迷宫海底遗迹B17F会遇到玛娜菲（マナフィ）

满腹手环（ハラヘラ–ズ）

传说的贪吃队伍留下的冒险道具。

宝物名称		能力	获得方法
耐饿手环	はらもちリングル	连携攻击不消耗满腹度	迷宫サザンドラトンネル41F的宝箱
大胃手环	おおぐいのリングル	吃东西增加的满腹度是平常两倍	迷宫かれ叶の道42F的宝箱
发酵手环	ふくらしリングル	冒险时减少的满腹度是平常的一半	迷宫オ–ロラの果て43F的宝箱
满腹手环	まんぷくリングル	走路不减少满腹度	迷宫化石木の山的宝箱

8大财宝（8つの财宝）

只有强者才能获得的8个秘宝。

宝物名称		能力	获得方法
水之手环	みずのリングル	投掷道具没有距离限制	打倒ちかいの丘10F的科巴鲁昂（コバルオン）
风之手环	かぜのリングル	MEGA进化后不会暴走	打倒试练の岩山22F的达库莱（ダ–クライ）
草之手环	くさのリングル	队长装备时可以察知迷宫中的陷阱	打倒ゼロの岛13F的基拉帝纳（ギラティナ）
雾之手环	きりのリングル	发动技能时一定几率不消耗PP值	打倒孤岛の岛的超梦（ミュウツ–）
沙之手环	すなのリングル	大幅度提升技能的威力	打倒谜の地上绘的盖努塞克特（ゲノセクト）
全局手环	うみのリングル	队长装备时可以察知迷宫中道具和精灵的位置	打倒雨の海流26F的海皇牙（カイオ–ガ）
大地手环	だいちのリングル	无视陷阱	打倒マグマの地下道27F的古拉顿（グラ–ドン）
天之手环	てんのリングル	不会陷入异常状态	打倒ドラゴンゲ–ト23F的雷库萨（レックウザ）

黄金道具（おうごんの道具）

散发金色光芒的黄金道具。

宝物名称		能力	获得方法
黄金苹果	おうごんのリンゴ	吃下后完全回复满腹度，并增加满腹度上限	完成迷宫幽灵岛
黄金香蕉	おうごんのバナナ	吃下后提升5级	完成迷宫巨大石な草原
黄金化石	おうごんのかせき	投掷后造成的伤害也很大	完成迷宫导きの遗迹
黄金针刺	おんごんのハリ	投掷后能飞得很远，造成的伤害也很大	完成迷宫化石の町
黄金之种	おうごんのタネ	吃下后提升3级	完成迷宫セカイツリ–
天之手环	てんのリングル	不会陷入异常状态	打倒ドラゴンゲ–ト23F的雷库萨（レックウザ）

道具列表

该部分所列为本作非常重要的道具的各种对照及效果，由于官方资料目前尚未公布而游戏中道具数量众多，因此目前尚无法保证是否有疏漏，各位如发现有疏漏还请及时告知，我们以后会相继补充。

食物

主要是用来回复满幅度，其中吃腐败食物为满腹度空时的权宜之计，最好在满腹度低于70时在楼梯口吃下，以将副作用降至最低。

道具名	原名	效果
苹果	リンゴ	回复50点满腹度，吃前就满的话提升5点上限
大苹果	おおきなリンゴ	回复100点满腹度，吃前就满的话提升10点上限
世界第一果	セカイイチ	满腹度全回复
黄金苹果	おうごんのリンゴ	满腹度全回复，并提升50点上限
腐败食物	ベトベタフ–ド	回复30点满腹度，并随机陷入异常或能力下降效果中
黄金香蕉	おうごんのバナナ	吃下后提升5级

营养剂/营养食物

这部分道具主要用来回复PP和提升能力。

道具名	原名	效果
PP回复	ピ–ピ–エイダ–	少许回复所有技能的PP值
PP全回复	ピ–ピ–マックス	完全回复所有技能的PP值

道具名	原名	效果
威力剂	いりょくガツン	最后使用的技能的威力上升
命中剂	めいちゅうガツン	最后使用的技能的命中上升
PP剂	ピ–ピ–ガツン	最后使用的技能的PP值上升
物攻剂	タウリン	永久提升物理攻击力
物防剂	ブロムヘキシン	永久提升物理防御力
特攻剂	リゾチウム	永久提升特殊攻击力
特防剂	キトサン	永久提升特殊防御力
速度剂	インドメタシン	永久提升速度
大甜甜圈	ビッグド–ナツ	随机提升一项能力
甜巧克力	スイ–トチョコ	随机提升一项能力
四叶饼干	よつばクッキ–	随机提升一项能力

树果

这部分的道具都是树果，主要是回复体力及治疗异常状态。

道具名	原名	效果
蓝橘果	オレンのみ	HP回复100点，满血时HP最大值上升10
香柚果	オボンのみ	HP全回复，满血时HP最大值上升2
涩栗果	カゴのみ	不会陷入催眠状态
辣樱果	クラボのみ	回复麻痹状态
苦梅果	チ–ゴのみ	回复烧伤状态
甜桃果	モモンのみ	回复毒状态

种子

种子道具的作用多样，很多都是出征必备。

道具名	原名	效果
生命之种	いのちのタネ	最大HP提升3点
治愈之种	いやしのタネ	解除所有异常状态
黄金之种	おうごんのタネ	吃下后提升3级
诱饵之种	おとりのタネ	带在包里的话敌人会优先攻击当前使用角色
禁技之种	きんしのタネ	吃下的精灵最后使用的技能在本次冒险时会被禁，敌我都无法使用
元气之种	げんきのタネ	吃下后回复HP。HP满时会提升最大HP
幸福之种	しあわせのタネ	食用后等级提升1级
限制之种	しばらねのタネ	吃下后会变为无法行动状态
俊足之种	しゅんそくのタネ	移动速度提升1级
睡眠之种	すいみんのタネ	吃下后陷入睡眠状态
神圣之种	せいなるタネ	吃下后直接移动到楼梯所在地
普通之种	ただのタネ	没有特殊效果
锻炼之种	たんれんのタネ	吃下后技能的成长会翻倍
勤奋之种	はげみのタネ	吃下后技能和普通攻击必中，同时暴击率提升
爆裂之种	ばくれつのタネ	吃下后喷火，对正面1格内造成100伤害
小复活种	プチふっかつのタネ	死亡后可选择使用并复活。包里的种子变成ただのタネ
复活之种	ふっかつのタネ	死亡后可选择使用并复活，回复所有的PP值。包里的种子变成ただのタネ
混乱之种	ふらふらのタネ	吃下后陷入混乱状态
明目之种	めぐすりのタネ	能够看到透明怪物和陷阱
瞬移之种	ワ–プのタネ	吃下后会被传送到本层的随机地点

树枝

树枝相当于其他“《不可思议的迷宫》系列”中的杖，但又不完全相同，有的是作用于前方直线上的一个精灵，有的则直接发挥作用。

道具名	原名	效果
导游树枝	ガイドのえだ	会直接显示阶梯的所在地
1/4树枝	クォ–タ–のえだ	被击中的精灵HP变为1/4，大部分BOSS无效
硬直树枝	こうちょくのえだ	被击中的精灵陷入麻痹状态
混乱树枝	こんらんのえだ	被击中的精灵陷入混乱状态
爆炸树枝	さくれつのえだ	被击中的精灵会发生爆炸
应急树枝	しのぎのえだ	被击中的精灵被传送到其他地方且陷入硬直状态
束缚树枝	しばりのえだ	被击中的精灵陷入硬直状态
睡眠树枝	すいみんのえだ	被击中的精灵陷入催眠状态
击飞树枝	とびこみのえだ	被击中的精灵会被击退至墙壁
钝足树枝	どんそくのえだ	被击中的精灵速度下降1阶



道具名	原名	效果
隧道树枝	トンネルのえだ	击中墙壁后让其消失（也就是挖洞）
懒惰树枝	なまけのえだ	被击中的精灵的特性变为懒惰，不会连续施放技能
换位树枝	ばしょがえのえだ	和被击中的精灵互换位置
吹飞树枝	ふきとばしのえだ	将面前的精灵击飞
包围树枝	ほういのえだ	被击中的精灵会被我方包围
双刃树枝	もろはのえだ	被击中的精灵HP变为1，但是我方也要承受伤害
传送树枝	ワ–プのえだ	施放效果内的精灵及其周围除我方自己外的精灵被传送到迷宫的其他地方

不可思议之玉

玉是“《口袋迷宫》系列”的传统道具，一度集合了传统系列的杖和卷轴的作用，本作由于树枝道具的引入，而玉类道具的作用就也更多地作用于当前房间或楼层。

道具名	原名	效果
集合之玉	あつまれだま	将本层中的同伴聚集到身边
穿洞之玉	あなぬけだま	从迷宫脱出
楼梯之玉	かいだんたま	知道楼梯的所在地
聚敌之玉	くぎづけのだま	聚集房间内的敌人到身边
槽穴之玉	くぼみだま	增加1个手镯的宝石槽
健康之玉	けんこうだま	防止异常和能力下降状态
束缚之玉	しばりだま	让房间内敌人陷入麻痹状态
俊足之玉	しゅんそくだま	让我方的移动力提升1段
洗涤之玉	せんたくだま	将带有粘稠标示道具清洗为正常道具
探查之玉	たんちだま	显示楼层中敌人的位置
敌束缚玉	てきしばりだま	麻痹全层所有敌人
钝足之玉	どんそくだま	让房间内敌人移动力下降1阶
房屋之玉	ハウスのたま	让房间变成怪物房间
爆睡之玉	バクスイだま	催眠房间内的所有敌人
除扫之玉	はらいのけだま	将敌人都传送走
光明之玉	ひかりだま	显示本层地图
吹飞之玉	ふっとびだま	弹飞周围敌人
混乱之玉	ふらふらだま	混乱房间内的所有敌人
伙伴复活玉	みなふっかつだま	复活所有同伴
伙伴力量玉	みんなちからだま	提升我方的攻击能力
物见之玉	ものみえたま	显示楼层中道具的位置
陷阱清除玉	わなこわしたま	清除楼层所有的陷阱
陷阱发现玉	わなみえのたま	显示楼层陷阱位置

攻击道具

攻击道具的作用是对敌单体精灵进行固定伤害的远程攻击。

道具名	原名	效果
飞石	いしのつぶて	飞行道具，产生10点伤害
隆隆石飞石	ゴローンのいし	飞行道具，产生20点伤害
黄金化石	おうごんのかせき	投掷后造成的伤害也很大
树枝	きのハリ	直线飞行道具，威力小
铁刺	てつのハリ	直线飞行道具，威力较大
银针	ぎんのハリ	直线飞行道具，威力更大
黄金针刺	おんごんのハリ	投掷后能飞得很远，造成的伤害非常大

手环

本作的手环一定程度上类似于传统系列的手环以及“《探险队》系列”的专有道具，但又不完全相同，手环本身有一定的作用，此外更可以镶嵌宝石来增加各种能力，而同样的手环，用来镶嵌宝石的槽数并非固定的。

道具名	原名	效果
初始手环	リングル	最初的手环
蓝色手环	あおのリングル	大幅度提升HP
红色手环	あかのリングル	提升物防和特防
转移手环	あしらいリングル	将攻击导向旁边的精灵
暴风手环	あらしのリングル	大幅度提升特攻
集合手环	いっしょリングル	装备后走失后会传送到我方人员旁边
全局手环	うみのリングル	队长装备时可以察知迷宫中道具和精灵的位置
大胃手环	おおぐいのリングル	吃东西增加的满腹度是平常两倍
回复手环	かいふくリングル	附带HP自然回复效果
风之手环	かぜのリングル	MEGA进化后不会暴走
守护手环	かばいリングル	会援护附近遭受致命攻击的精灵
气合手环	きあいリングル	容易打出暴击
键之手环	キーのリングル	装备后可以预防混乱
雾之手环	きりのリングル	发动技能时一定几率不消耗PP值
金色手环	きんのリングル	可以卖不少钱
草之手环	くさのリングル	队长装备时可以察知迷宫中的陷阱
攻击手环	こうげきリングル	装备后提升物理攻击力
顽强手环	さがらずリングル	装备后能力不会下降（降攻击的技能之类的无效）
幸福手环	しあわせリングル	随着回合获得经验
沙之手环	すなのリングル	大幅度提升技能的威力
速度手环	すばやさリングル	装备后提升速度
空之手环	そらのリングル	大幅度提升速度
大地手环	だいちのリングル	无视陷阱
天之手环	てんのリングル	不会陷入异常状态
时之手环	ときのリングル	大幅度提升特防
特攻手环	とくこうリングル	装备后提升特殊攻击力
特防手环	とくぼうリングル	装备后提升特殊防御力
防粘手环	ねばよけリングル	背包里的物品不会呈粘着状态

道具名	原名	效果
无天气手环	ノ−てんきりングル	有不受天气效果影响
掘金手环	はっくつリングル	装备后从闪光地点获得金块的几率提高
耐饿手环	はらもちリングル	连携攻击不消耗满腹度
光之手环	ひかりのリングル	大幅度提升物防
发酵手环	ふくらしリングル	冒险时减少的满腹度是平常的一半
不眠手环	ふみんリングル	装备后可以预防催眠
物防手环	ぼうぎょリングル	装备后提升物理防御力
炎之手环	ほのおのリングル	大幅度提升物攻
满腹手环	まんぷくリングル	走路不减少满腹度
见切手环	みきりリングル	容易躲避攻击
水之手环	みずのリングル	投掷道具没有距离限制
无个性手环	むこせいリングル	装备后会没有特性效果（没有能力值加成和减益）
甜桃手环	モモンのリングル	不会中毒
暗之手环	やみのリングル	提升物攻和特攻
传送手环	ワ−ブリングル	装备后会时常被传送到随机地点



宝石

绿色宝石

略微提升最大HP。

宝石	原名	附加能力
毒守护	どくまもり	不会中毒
催眠守护	ねむりまもり	不会被催眠
麻痹守护	まひまもり	不会被麻痹
陷阱通过	ワナぬけ	中了陷阱不会受到相应效果的影响
地狱之耳	じごくみみ	能够得知迷宫中敌人的位置
千里眼	せんりがん	能够得知迷宫中道具的位置
同伴复活	なかまふっかつ	队长装备后队员被打倒时会自动复活。没有回合和次数的限制，但要注意能够替换和消除宝石的陷阱。（通关后才会出现）
吸收	きゅうしゅう	打倒敌人后会回复HP
轻手轻脚	しのびあるき	经过睡眠中的精灵身边时不会吵醒他
宝石守护	おまもり	受到宝石消失效果影响时，会代替其他宝石而消失
怪物屋感知	ル−ムセンサ−	能够感知怪物屋
PP回复	PPいやし	进入下层后回复少许PP值。重复装备效果可叠加
粘粘力量	ねばねばパワ−	攻击附带硬直效果
探宝	たからさがし	击倒敌人时更容易掉落宝箱
宝石探测	ラピスさがし	击倒敌人时更容易掉落宝石
阶梯把握	かいだんはあく	能知道楼梯的所在地

黄色宝石

略微提升物攻。

宝石	原名	附加能力
威力提升X	いりょくアップX	增加物攻，装备多个会叠加
攻击拔群	ばつぐんヒット	技能克制对方时更容易打出会心一击
制敌扩散	いきおいあまり	打倒敌人后其周围的敌人也会受到影响
催眠	ねむらせ	概率催眠被攻击目标
属性补正	タイプごりおし	即使技能的属性对对方无效也能打出伤害

蓝色宝石

略微提升特攻。

宝石	原名	附加能力
威力提升Y	いりょくアップY	增加特攻，装备多个会叠加
落空补正	こんどこそ	技能Miss后，下次攻击容易命中
攻击者传送	とばしかえし	受到攻击时会随机让发动攻击的精灵被传送
转眼	めまわし	攻击随机附带混乱效果
掘墙	かべほり	攻击能够破坏墙壁，但是会消耗满腹度

红色宝石

略微提升物防。

宝石	原名	附加能力
防御提升	まもりアップ	增加物防，装备多个会叠加
树果之力	きのみのちから	持有的树果（きのみ）越多，越能防御各种异常状态
催眠反击	ねむりがえし	受到攻击时会随机让发动攻击的精灵被催眠



青色宝石

略微提升特防。

宝石	原名	附加能力
挥枝助手	えだぶりじょうず	杖的效果范围扩大，一定几率不减少使用次数
附加提升	おまけアップ	技能的追加效果更容易触发
混乱反击	めまわしがえし	受到攻击时会随机让发动攻击的精灵被混乱
削弱反击	よわらせがえし	受到攻击时会随机让攻击方HP变成1
连击守护	れんだまもり	受到连续攻击的技能攻击时，所受伤害随攻击次数而不断减少
挣扎	ふんばり	受到致命伤害HP会变成1，但是宝石使用后会消失

紫色宝石

略微提升速度。

宝石	原名	附加能力
连续技	わざれんぱつ	技能会随机连续发动两次
压迫感	いあつかん	让周围敌人发动的技能有几率失败
远程见切	えんかくみきり	对远距离攻击的躲避几率提升
状态复制	じょうたいうつし	陷入异常状态时，正面的敌人也会陷入同样的状态
拖延	ながびかせ	敌人陷入异常状态时所持续的时间更长
生死攸关	どたんば	更容易躲避致命攻击
落空反击	ミスがえし	我方打出Miss时对方也变得容易Miss
深入	ふみこみ	技能攻击距离变为两格
追加行动	ついかこうどう	用技能打倒敌人后可以立刻再次行动

虹色宝石

略微提升最大HP。

宝石	原名	附加能力
觉醒	觉醒	有MEGA进化的精灵装备后就会MEGA进化，否则就是觉醒状态。能无视正面而来的所有攻击，不过有回合数限制



其他道具

略微提升最大HP。

宝石	原名	附加能力
记录装置	きろくそうち	在迷宫中使用可存档
好记录装置	いいきろくそうち	在迷宫中使用可存档，同时迷宫挑战失败后可在不丢失道具和金钱的情况下继续游戏
特性徽章	ルチャメダル	持此道具可以在摔角鹰处改特性





口袋抓取方块



文/马修

“消消乐园”又与大家见面了。官方一如既往地维持着每周一更甚至两更的进度，而随着手机版的发售，有关手机版和3DS版的对比也日渐多了起来。我们这个栏目则是以3DS为主，下面开始本辑的“消消乐园”吧。

※如非特别说明，文中的《口袋抓取方块》都是指3DS版。

方块月旦新闻

强敌追加・新关卡

9月18日，本作的流程关卡部分追加了10个全新的关卡，也是继上辑介绍的阿尔邦斯镇的后半部分，登场精灵包括有戈莉亚、惊目翁、双齿轮等精灵。







梦幻再配信

3DS版在配信初期便在活动关卡中配信的幻兽梦幻，在9月18日～9月28日期间再度配信，过关后可以获得一颗钻石做奖励。



排名战·MEGA喷火龙Y

9月18日～9月28日期间，官方开始了MEGA喷火龙Y的挑战排名赛。进入前50000名的玩家，都可以获得喷火龙的Y形态MEGA石。如果在10000名以内，还可以额外获得MEGA糖。如果没进入50000名，其中50001～70000名获得2个提升攻击力的道具，70001以下则获得1个钻石。





▲ MEGA 喷火龙 Y 的 MEGA 效果是在场地中消除 Y 字范围内的全部方块。

每日挑战关卡：大钳甲虫

曾经在每日挑战关卡中登场的大钳甲虫再度登场，依旧是每天挑战一次。而这次的配信时间为2015年9月29日～10月2日，只有三天，也就是说，这次的配信只有三次收服机会。不过官方也说，大钳甲虫以后还有可能继续配信。



凯路迪欧再登场

2015年9月28日～10月5日，曾经配信过的幻兽凯路迪欧再度登场。游戏中的凯路迪欧为水系，能力则为破坏铁块。



升级战・拉迪亚斯登场！



前面说了那么多反复配信的，这次终于来了一个让人振奋的新神兽：拉迪亚斯。该场战斗为升级战，通过50级时会得到拉迪亚斯的MEGA石，通过60级和100级时都会得到MEGA糖。而拉迪亚斯作为我方精灵时也很强，推荐通过100级。配信期间为2015年9月28日～10月12日。

迪亚路卡，再战！

2015年10月5日～10月12日，迪亚路卡的挑战再度配信，这只强大的一级神兽的收服难度高，但收服后的攻击输出以及能力都相当值得期待。



帕鲁基亚来袭

除了迪亚路卡，帕鲁基亚也于2015年10月5日～10月19日期间在活动关卡中配信，又一只强大的一级神兽，来将它收服吧！



MEGA灾兽挑战排名赛

10月5日，官方配信了最新的MEGA挑战排名赛，本次的挑战精灵是MEGA灾兽，到10月12日下午13：00（北京时间）截止。前50000名的玩家都可以获得灾兽的MEGA石。10000名以内可以额外获得MEGA糖。没进入50000名的话，50001～70000名获得2个提升攻击力的道具，70001以下则获得1个钻石。



狩猎乐园更新・万圣节

10月12日，狩猎乐园再度更新，本次更新配合万圣节，此次更新了7只，除了毒系的超音蝠和大嘴蝠，其余鬼系精灵。建议先以鬼系和恶系为主，毕竟此时的阵容就算遇到超音蝠和大嘴蝠也没什么难度。和以往的狩猎乐园一样，狩猎战为三只精灵出战，虽然可以用得到灾兽的MEGA石在此试一下刀，但想打出好成绩，还是推荐用耿鬼做MEGA精灵。本次狩猎乐园配信截止到10月26日。



超级挑战：夜幽魂

10月12日更新的超级挑战关卡，20回合的难度不低，但相比帕鲁基亚那个级别还是简单不少的，不用道具完全可以胜出。配信截止时间也是10月26日。



《口袋抓取方块》月旦攻略・续7

继续更新一个月来的可收服精灵的攻略，有些已经错过时间的也不要急，限时的都会有很大可能重新配信。

流程关卡・阿尔邦斯镇

（アルブスタウン/Albens Town）



221.瑜伽小子

回合数：17

攻击方式：6 回合倒计时后。将中间的 6 个方块屏障化，2 个变成瑜伽小子

虽然是三只精灵出场的关卡，但从回合数上看显然不会简单。开场时版内几乎全部是石块，还有两个瑜伽小子在其中。推荐用MEGA超梦Y做MEGA精灵，其他两只出战的也都用超能系，这样在超梦MEGA进化后可以迅速解决战斗。而在开场时，要做的就是尽量围绕超梦来进行消除，一旦超梦MEGA进化，其强大的MEGA能力配合只有3只出战的局面，战斗会非常简单。



222.玲珑猫

回合数：12

攻击方式：倒计时 2 回合后，将三个方块石化。第 7 回合将 5 个方块变成玲珑猫

既然是格斗系，出战的MEGA精灵自然推荐MEGA卢卡里奥。开场时下方有6个石块和三个玲珑猫方块处于屏障化状态。而在玲珑猫进行第一次石化攻击时，有很大几率把玲珑猫方块本身石化，而这是决定能否快速消除干扰方块的关键。不过并不会每次都会将玲珑猫方块石化，因此整体上说比较看运气的一关。



223.戈莉亚



回合数：12

攻击方式：第 3、4 回合召唤一个戈莉亚。第 8 回合开始每回合都进行屏障化攻击

本作中戈莉亚为仙系，所以钢系毒系的强者们都可以出战了。不过戈莉亚的攻击很犀利，如果钱够，可以考虑使用干扰防御和开场进化。

224.惊目翁



回合数：20

攻击方式：倒计时 3 回合后，召唤 5 只大胖翁和面向上方的屏障化攻击交替进行

开场时场地中除了石块，全部是惊目翁、胖胖翁和大胖翁。虽然开场的这些支援干扰的精灵只有三种很容易消除，但接下来下落的方块中会夹杂很多铁块，而其后的屏障化攻击都面向版面上方方块，因此难度还是相当高。理论上说这一关要尽快达成电龙或雷电兽的MEGA进化然后对干扰的屏障以及支援干扰进行破坏，但事实上MEGA进化后回合数已经不多而惊目翁还基本没被伤到，因此这一关最好是把可用的三个道具：开场MEGA进化、干扰防御和出场方块–1全部用上，直接收服并达成S评价。特别说一下，这一关的胖胖翁和大胖翁只在开局出现，因此没必要在队伍中带上这两种飞行精灵。

225.钢齿轮

回合数：13

攻击方式：第 5 回合开始，对版面内三个方块进行石化攻击

由于对方是钢系，可选的MEGA精灵很多。开场时候被屏障化的钢齿轮是重点消除对象，但一定照顾到其他方块、尤其是MEGA精灵的消除，否则会浪费宝贵的回合数。



226.吸盘魔偶

回合数：25

攻击方式：倒计时 6 回合，一次屏障化、两次铁化 / 召唤吸盘魔偶的连续攻击

吸盘魔偶的一大特点就是血厚，从回合数也可以看出来。但是它的攻击虽然

不密集但干扰极大。由于其干扰主要集中在中部，因此能克制超能系的MEGA精灵中，只有MEGA灾兽可以对其干扰进行非常有效的破坏。整体上说过关和收服难度都不大，但达成S难度还是需要使用道具的。



227.三齿轮

回合数：15

攻击方式：第 6 回合开始对版面内 3 个方块进行铁化攻击，之后倒计时 2 回合

对钢系的三齿轮，用卢卡里奥或叠翅鲨龙做MEGA精灵都可以。这一战的开场非常麻烦，三个三齿轮被屏障化，下方是铁块而无法直接消除。第一步先要消除最下一行的方块让铁块下沉后，才可以将三个屏障化的钢齿轮全部消除掉。而此时三个回合就已经过去，因此后面要抓紧MEGA进化。第6回合开始，钢齿轮会进行铁化攻击，每2回合一次，不过我方已经MEGA进化，就可以无视这些了。



228.哥特塞尔

回合数：15 回合

攻击方式：倒计时 3 回合，对场地内 4 个方块进行屏障化攻击



哥特家族的整体难度都高，作为最终形态的哥特塞尔更不例外，开场就三个哥特米尔和四个哥特姆以及一个铁块，而这其中的左列还被屏障化。开局的破局难度就高，加上哥特塞尔的攻击频繁且干扰大，因此这一战想不用道具就战胜还是很难的。

229.蜗滑龙

回合数：15

攻击方式：倒计时 2 回合，中间两列隔行变成石块和粘滑龙或蜗滑龙

开场时有6个方块被屏障化，此外还有6个波波方块做干扰出现。这一战的突破点主要是蜗滑龙每次召唤的粘滑龙，只要在一侧的石块形成三连消，使得该侧粘滑龙消除，那么另一侧的粘滑龙也会随之消除。但后面召唤出蜗滑龙会大大影响连锁，因此这一战也推荐使用道具直接完成收服和S评价。



220.瑜伽斗士

回合数：18

攻击方式：倒计时 2 回合，针对场地中 2 个方块进行铁化攻击，中期变为两个铁化 +1 个变成瑜伽斗士的组合攻击，后期增加屏障化攻击

本次流程关卡的最后一只精灵，场地中除了大量石块，还有瑜伽斗士和瑜伽小子。难度自然也不低，和蜗滑龙一样，用道具达成收服和S评价，一步到位吧。



活动关卡

MEGA喷火龙Y

限时：1 分钟

倒计时制的排名比赛，虽然有足够的队伍与其对战，但毕竟是网络排名大战，涉及到MEGA石及MEGA糖等奖励，因此除非是特别有自信，否则就尽量把各种道具都用上吧。



拉迪亚斯

作为升级战，难度自然是越来越高、攻击方式越来越强力。相比于以往的升级战，拉迪亚斯的50和100级的战斗难度较高，几乎必须要用到道具，但50级后因为可以用拉迪亚斯及其强大的MEGA形态，难度也并没有高出多少。总之，这次的升级战，建议打过100级，把两个MEGA糖全部拿到手。



帕鲁基亚

回合数：25 回合

攻击方式：将 2 个方块石化后，将第一行全部屏障化

帕鲁基亚的攻击虽然犀利，但整体的连锁难度并不算高。但是帕鲁基亚的血特别厚，厚到一顿爽快又振奋人心的连锁之后，也只伤及很少的体力。毕竟有配信日期的限制，因此道具充足的话就用道具吧。这一关有一大重点，就是第一行被全部屏障化后，一定要保证其中最少一个可以通过和下方的方块消除来解除屏障化状态。而MEGA精灵则建议用妙蛙花，其横向全部消除的MEGA效果对帕鲁基亚的这一战有奇效。



MEGA灾兽

倒计时：1 分钟

这场MEGA挑战赛，建议出战精灵选卢卡里奥，因为道具中没有开场进化，所以开场时的消除主要从卢卡里奥的MEGA

进化开始。而计时制下在消除时也可以移动方块，对这点的应用也是计时赛制下实现连锁的关键。当然，既然是面向玩家们的挑战，开场使用尽量多的道具依旧是得高分的关键。



小鬼南瓜



回合数：5

攻击方式：倒计时 2 回合，召唤 1 枚金币

狩猎乐园的精灵之一，开场干扰包括4个石块和4个金币。没什么难度，但收服率非常低，一回合解决战斗也只有18%。

度魂南瓜

回合数：12

攻击方式：倒计时 2 回合，将 4 个方块石化

开场有两列铁块，基本的打法还是尽量让耿鬼MEGA进化，以达成快速胜出，不过度魂南瓜的收服率也不高。



超音蝠

回合数：8

攻击方式：倒计时 2 回合，将 2 个方块屏障化

没有任何难度的一关，想胜出很简单，但收服率依然比较低。但是也没必要刻意去升级超级球，在刷低概率出现的叉字蝠的时候，有大把的机会将其直接收服。



大嘴蝠

回合数：10

攻击方式：—

开场有些坑，只有中间8个排成两列，但可以一回合消除，难度同样不大，但收服率同样低。



叉字蝠

回合数：12

攻击方式：—

开场时最上和最下都是铁块，因此很难形成高连锁消除，不过在这期间稳扎稳打，实现MEGA进化，就可以在第5回合铁块坍塌的瞬间实现一回合胜出。如果能在第5回合胜出，那么过关后的收服率会超过50%，但实际收服率还是比较低的。相比战斗难度，叉字蝠的低出现率才是收服它的真正难点，稳妥起见，之前准备好最少2500P的钱币来升级超级球吧。



夜骷鬼

回合数：8

攻击方式：—

开场时半数的方块都是石块及夜骷鬼，但实际上，将两列夜骷鬼方块中间的我方精灵互换位置后形成连锁，运气好的话一回合就可以解决战斗——即便如此，收服率也只有29%。可以多挑战几次拼一下收服率。



夜行鬼



回合数：8

攻击方式：开场将 2 行方块石化，之后倒计时 1 回合将最上方 1 行方块石化

开场就有两行方块被夜行鬼石化，不过可以通过两列石块下方和上方的消除做连锁起手，运气好的话一回合便可解决战斗。而且相比其他本次狩猎战的精灵，夜行鬼的收服率要高出不少。

夜幽魂

回合数：20 回合

攻击方式：倒计时 3 回合，将第一行铁化。8 回合开始召唤夜骷髅

开场时石块、铁块、援助干扰一个都不少，而且其攻击也相当犀利。MEGA精灵建议选择耿鬼，另外队伍中也建议带上夜骷髅，这样无论是开场还是对方召唤援助干扰，我方都可以利用此形成连锁。







新精灵资料

继续带来本次攻略后新增的精灵的能力，同样在每个技能后面都附上了技能效果。因为更新精灵并不是按图鉴，所以下面会有图鉴编号有缺失属于正常。

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
250	帕鲁基亚	パルキア	Palkia	水	80	屏障消除+（必然解除三个方块的屏障状态）	活动关卡·超级挑战
287	惊目翁	ムクホーク	Staraptor	飞行	60	干扰消除+（有时会消除2个干扰方块）	224
289	蜗滑龙	ヌメイル	Sliggoo	龙	60	屏障消除（必然解除一个方块的屏障状态）	229
293	哥特塞尔	ゴチルゼル	Gothitelle	超能	60	古怪+（有时会随机消失2个相同的精灵）	228
295	吸盘魔偶	バリヤード	Mr. Mime	超能	60	恶作剧（有时会改变对手发动攻击的时间）	226
297	戈莉娅	キルリア	Kirlia	仙	40	弹射（必然会消除一个对手召唤的同伴）	223
308	玲珑猫	エネコ	Skitty	普通	30	MEGA提升+（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	222
310	钢齿轮	ギアル	Klink	钢	50	不间断（连续发动时威力提升）	225
311	三齿轮	ギギアル	Klang	钢	60	5格之力（5个相连消除时，威力大幅增加）	227
313	瑜伽小子	アサナン	Meditite	格斗	40	惊吓（推延对手的攻击）	221
314	瑜伽战士	チャーレム	Medicham	格斗	60	MEGA提升（同属性精灵的MEGA槽积累加快）	230
315	拉迪亚斯	ラティアス	Latias	龙	80	替换（有时会让干扰方块变成该技能持有精灵）	活动关卡·升级战
317	超音蝠	ズバット	Zubat	毒	30	麻痹（令对手麻痹，无法行动）	活动关卡·狩猎乐园
318	大嘴蝠	ゴルバット	Golbat	毒	60	4格之力（4个相连消除时的威力增加）	活动关卡·狩猎乐园
319	叉字蝠	クロバット	Crobat	毒	70	毒雾（对手剩余体力越多，伤害越大）	活动关卡·狩猎乐园
320	小鬼南瓜	バケッチャ	Pumpkaboo	鬼	50	冒险（威力随机提升）	活动关卡·狩猎乐园
321	度魂南瓜	パンプジン	Gourgeist	鬼	60	弹射（必然会消除一个对手召唤的同伴）	活动关卡·狩猎乐园
322	夜骷鬼	ヨマワル	Duskull	鬼	40	方块重击（消除一个铁块）	活动关卡·狩猎乐园
323	夜行鬼	サマヨール	Dusclops	鬼	60	催眠（令对手三回合内陷入睡眠状态）	活动关卡·狩猎乐园
324	夜幽魂	ヨノワール	Dusknoir	鬼	70	最后之力（我方濒危时威力增加）	活动关卡·超级挑战





口袋妖怪详尽分析

文/迷 编/昴星团

——六世代驱雾精灵研究（三）

本辑《口袋妖怪详尽分析》的形式是从技能入手，围绕一些适用于本篇技能的精灵展开详细分析。对战环境为第六世代《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》，包括掌机玩家间的对战和目前主流的网络对战平台PO。本文默认精灵都为最佳状态，不涉及精灵的培育环节和入手途径，因为在第六世代培养一队理想精灵难度相较于前代已显著降低，而平台上更不存在培育困难的问题。

上辑内容分别介绍了铁甲螳螂、勇武秃鹫、闪电鸟、拉迪亚斯、拉迪奥斯、盔甲鸟、梦幻、光翼兽这8个只精灵。本辑将介绍剩下的一部分会驱雾的精灵。这些精灵由于配招和特性的不同会有多种用法，本文介绍的是围绕驱雾的用法。

技能介绍

驱雾（きりばらい，Defog）

属性：飞

威力：——

命中：——

PP：15—24

目标：单体

类型：变化

优先度：0

首次登场：第四世代

效果：使单体目标回避率降低1级，命中目标的附带效果是清除全场的石砾、撒菱、毒菱、粘网、反射盾、光之壁、白雾、神秘守护。该技能可无视替身。

通过升级习得驱雾的精灵

NO.581湾天鹅

NO.628豪武战鹰

NO.630勇武秃鹫

通过遗传习得驱雾的精灵

NO.18比雕（豪武战鹰→比雕）

NO.164夜鹰（豪武战鹰→夜鹰）

NO.169叉字蝠（豪武战鹰→叉字蝠）

NO.212铁甲螳螂（通过GEN4先辈遗传）

NO.275木天狗（通过GEN4先辈遗传）

NO.277大王燕（豪武战鹰→大王燕）

NO.426气球鬼（通过GEN4先辈遗传）

NO.441音符鹦鹉（豪武战鹰→音符鹦鹉）

NO.567霸空祖鸟（豪武战鹰→霸空祖鸟

只能通过GEN4秘传机习得驱雾的精灵

NO.6喷火龙

NO.12巴大蝴

NO.15大针蜂

NO.22大嘴雀

NO.49末入蛾

NO.83大葱鸭

NO.142化石翼龙

NO.144急冻鸟

NO.145闪电鸟

NO.146火焰鸟

NO.149快龙

NO.151梦幻

NO.178天然鸟

NO.225圣诞企鹅

NO.226巨翅飞鱼

NO.227盔甲鸟

NO.249露琪亚

NO.250凤凰

NO.267狩猎凤蝶

NO.269毒粉蝶

NO.279大嘴鸥

NO.284雨蛾

NO.291忍者蝉

NO.330沙漠飞龙

NO.357草雷龙

NO.373血翼飞龙

NO.380拉迪亚斯

NO.381拉迪奥斯

NO.395钢帝企鹅

NO.398惊目翁

NO.414翼路飞蛾

NO.416金蜂后

NO.430御乌鸦

NO.435暴鼬

NO.457蓝翅鱼

NO.468光翼兽

NO.469巨翅蜻蜓

NO.472蝠蝎

NO.487基拉帝纳

NO.493阿尔修斯

单打6V6驱雾实战精灵分析（下）

（排名不分先后）

NO.493 飞蝎（驱雾源自 GEN4）

特性：怪力钳 / 沙隐

梦特性：免疫

种族值						
	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
无道具	65	75	105	35	65	85
进化辉石	65	75	约154～170	35	约94～110	85

注意：上表的两防波动是在默认无努力、无性格增减，和极限某一防能力带上进化辉石反算出的数值。

属性为地+飞，受到的攻击效果如下

效果4倍：冰

效果2倍：水

效果1/2倍：斗、毒、虫、水

完全无效：地、电

各钉子耐性			
石砾	撒菱	毒菱	粘网
1/8伤害	无效	无效	无效

精灵特点简述

读者可能会问为何不写蝠蝎而直接写飞蝎。众所周知蝠蝎的特性绝大多数玩家会选择毒疗，毒疗特性是没有驱雾技能的，不在本文讨论范围之内。飞蝎带驱雾的话也不能有免疫这个梦特性，好在相对来看损失不大。由于飞蝎和蝠蝎速度相差不大，物攻虽不足但作为防守反击精灵也能接受，更何况耐久要比蝠



蝎高一截，有理由当一名驱雾手。驱雾飞蝎的特性有两个，怪力钳和沙隐。由于天气在六代弱化，那么特性首选怪力钳。

飞蝎虽然是未进化完全的形态，但是属性和抗性都不错，带上进化辉石后耐久提升了不少，一般不会强化的物攻手都难以奈何它。飞蝎有个隐藏的杀手锏就是反击，能痛击物攻手，失血后还能用羽休补回来，同时特殊耐久也不算太差。飞蝎的弱点是水和冰，因此看见水系特攻手和常见的带觉醒冰的精灵应避免正面硬抗。当然带了进化辉石的一大缺点就是害怕打落，因此要尽量避免和会打落的精灵交锋。飞蝎本身的种种优势完全可以担任放石砾和驱雾的双重工作。飞蝎能学会一堆好技能，也因此四个技能栏显得不够。玩家若要使用飞蝎，就要事先明确好队伍的配置和分工。

常规驱雾打法

道具：进化辉石

特性：怪力钳

性格：淘气（+DF−SA）/慎重（+SD−SA）

努力：满HP，根据个人爱好分配双防。

参考配招：驱雾+羽休+剧毒/蜻蜓点水/石砾+地震

飞蝎的物理耐久很高，特殊耐久也有一般水准。面对不会强化的物攻手可以用剧毒将其耗死，面对不怕剧毒的钢系可以用地震克制。即便如此还是有不

少精灵不怕剧毒和地震的组合，比如浮游特性的多塔克、叉字蝠、魔法防御特性的辛波拉。如果嫌剧毒的效率太低，那就带上蜻蜓点水把任务留给队友来应付，自己只管专心驱雾就行了。飞蝎也能学石砾这个泛用技能，作用就不再赘述了。

挑拨&打落打法

道具：进化辉石
特性：怪力钳
性格：淘气（+DF–SA）/慎重（+SD–SA）
努力：同上

参考配招1：驱雾+羽休+挑拨+打落
参考配招2：驱雾+羽休+打落+地震/剧毒/石砾/蜻蜓点水
参考配招3：驱雾+羽休+挑拨+石砾

飞蝎的不仅物理耐久高，而且速度在盾牌中算是偏快的。如果遇到了月精灵、核果怪、哥特拉王、大钢蛇此类的精灵，那么挑拨的意义就尤为重要了，因为封锁了这些精灵的变化技能，等于给己方的下一步行动减少了压力。打落的作用极大不必多言，可以和打落同时带上，因为挑拨+打落本身就是一种高效的组合，也可以选其一，再在打落、地震、蜻蜓点水中选其一。上面第三种配招为无攻打法，上辑介绍的盔甲鸟也能用此配招。使用无攻打法一定要多挑拨，并尽量保证联防的完善。因为在后期队友折损，联防崩溃的情况下，无攻击技能的精灵可能会是活靶子。



反击为主的打法

道具：进化辉石
特性：怪力钳
性格：淘气（+DF–SA）/慎重（+SD–SA）
努力：满HP，物耐为主。

参考配招：驱雾+羽休+反击+（挑拨、打落、地震、石砾、剧毒、岩石封印、蜻蜓点水中选二）

飞蝎的物耐高，输出不足，故反击可作为飞蝎的有效进攻手段之一。使用反击需要注意，尽量保证一次反击就将对手消灭。如果反击的那回合对手使用了变化技能，或者交换了，那么反击就会被对手提防，接下来就难用了，所以为了保证让对手攻击自己，带个挑拨是有必要的。当然也可以带上剧毒，如果对手换上了特攻手，那么当回合飞蝎可以放剧毒并换下去。带进化辉石极限物理耐久的飞蝎能吃下极限物攻双柱力王的冷冻拳、带专爱头巾舍身特性惊目翁的勇鸟攻击。面对这些强大的攻击，反击很有效。

接力&放天气冷门用法

道具：进化辉石/潮湿岩石
特性：怪力钳
性格：淘气（+DF–SA）/慎重（+SD–SA）
努力：满HP，根据个人爱好分配双防。

参考配招1：驱雾+接力棒+（高速移动、剑舞、挑拨、地震中选二）
参考配招2：驱雾+求雨+（石砾、打落、挑拨、地震、蜻蜓点水中选二）

飞蝎本来就能遗传接力棒，强化技能也很多，这里仅列举高速移动和接力棒两招，两招可以选一招来带，也可以同时准备，接力给破格特性的某些物攻手。除此之外飞蝎还能放晴和求雨，在此仅列举求雨。在UU分级中没有蚊香王，那么想用雨队就只能靠手动求雨了。飞蝎和求雨没太大交集，不过好在对钉子的抗性不错，能先驱雾后放天气，然后要么等死，要么逃走。雨天攻击手可选择MEGA巨沼怪、镰刀盔、多刺菊石兽、莲蓬怪等精灵。

（以下的3只神兽作驱雾手只适用于PO里Uber分级单打模式）

NO.493 阿尔修斯（驱雾源自GEN4）

特性：多重属性

种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
120	120	120	120	120	120

属性为普（未持有石板），受到的攻击效果如下

效果2倍：斗

完全无效：鬼

各钉子耐性				
属性	石砾	撒菱	毒菱	粘网
虫、火、冰	1/4伤害	有效	有效	有效
飞	1/4伤害	无效	无效	无效
普、岩、鬼、水、草、电、超、龙、恶、仙	1/8伤害	有效	有效	有效
斗、地、钢	1/16伤害	有效	有效	有效
毒	1/8伤害	有效	无效	有效

精灵特点简述

不考虑MEGA精灵，阿尔修斯是种族值最高的精灵兼幻兽，各项能力在任何方面都无短板。阿尔修斯的多重属性特性是其专属特性，这个特性在战斗中可以保证阿尔修斯的特性在任何情况下都不会被改变，并且还能保证阿尔修斯的各种石板不被打落、交换走。

前作中阿尔修斯的打法还是以剑舞为主，其中普通属性的阿尔修斯较多，因为能把本系神速作为主攻技能。鬼系、地系阿尔修斯剑舞后也能有一番造化，可发挥大威力的潜影和地震，只可惜无法带奇迹果治疗烧伤。冥想也是常见的打法，同时还有自我再生回复血量。不作打手的话，就是用石砾、鬼火、灭亡之歌等技扰乱战场。前作的Uber战里不少玩家都爱使用各种钉子，但是神兽里却没一个会高速旋转的，这使得核果怪、毒刺水母之类的精灵要上Uber战场担任扫地一职。六代驱雾的改良造福了翅膀一族，也照顾了学习技能面极广的阿尔修斯和梦幻。

阿尔修斯可作为Uber战中稳定的驱雾手，速度快，耐久高，不易被轻易打倒，有稳定的回复技能，用来驱雾自然





是没问题。只不过它的用法太多，战斗默认规则又不允许用编号重复的精灵，因此阿尔修斯用驱雾的话，一般要放弃剑舞的物攻强化打法和冥想的特攻强化打法。带石板使用制裁飞石当驱雾手，是目前主流的用法。

部分属性的阿尔修斯特点简述：

地：由于原始古拉顿在Uber中有居高不下的出场率，并且其软肋是特防，那么地属性的阿尔修斯的本系高威力制裁飞石可以一招打死或打残原始古拉顿。因此地属性的阿尔修斯一大任务就是对付原始古拉顿，还能对付帕地的迪亚路卡和泽克罗姆。使用地系阿尔修斯需要考虑让队友对付飞在空中的精灵，如伊维塔尔、凤凰、拉迪亚斯。

岩：相比于地系，岩石系的打击面在Uber中更优秀，岩系的制裁飞石对于大多数神兽都能造成1倍以上的伤害。由于岩系攻击技能不是攻击不高，就是命中不足，岩系的制裁飞石可谓有极高的性价比。岩系的阿尔修斯还能抵挡凤凰的双本系技能（也因此部分玩家的凤凰带地震），能克制凤凰、伊维塔尔、MEGA血翼飞龙等精灵。

鬼：鬼系的阿尔修斯拥有引以为豪的大威力本系技能潜影，剑舞后的潜影有极大的伤害，并且能无视保护、王者之盾等技能，不少剑盾魂因没意识到这点死于潜影之下。鬼系在Uber中的盲点是普系的阿尔修斯、吉利蛋、恶系的伊维塔尔等精灵。不过物攻手阿尔修斯非常依赖剑舞，剑舞和驱雾有一定矛盾。

钢：虽然钢系的抗性多，但是热门的原始古拉顿的火、地攻击和海皇牙的水系攻击对钢系都能造成很大伤害。钢系抗性多但是弱点在Uber中却较为集中，尤其是万一遇到地系阿尔修斯会很被动，

不过钢系的优势是可以克制岩系的阿尔修斯和MEGA迪安茜和没有带气合弹的泽尼亚斯。另外在Uber中可以抵挡冥想阿尔修斯的天然特性的皮可西，看见钢系阿尔修斯就只能逃命了。

仙：仙系阿尔修斯跟仙系的主神兽泽尼亚斯相比特攻略次，优点是速度更快，并且有稳定的自我再生。泽尼亚斯有大地支配这个技能可以瞬间爆发，仙系的阿尔修斯有石刃可以打击凤凰，二者皆有特点。此外，仙系的阿尔修斯在对付拉迪亚斯、基拉帝纳时会体现出极高的价值。

毒：毒系阿尔修斯的一大意义就是踩灭毒菱，毕竟目前为止除了带石板的阿尔修斯外，神兽里还没有一只是毒系的。此外，泽尼亚斯能有效抵挡仙系精灵的月之力量、气合弹、岩崩，对毒系的阿尔修斯都没生命威胁。还能痛击Uber中的天然特性的皮可西。毒系阿尔修斯也是少见的不带制裁飞石作为本系技能的精灵（毒系可选淤泥爆弹，草系可选草绳）。

不固定招打法

模板：驱雾+制裁飞石+自我再生+?

道具：各属性石板

特性：多重属性

性格：胆小（+SP-AT）

努力：极限速度，满特攻或大量特攻，微量或少量耐久。

参考配招1（通用）：驱雾+自我再生+制裁飞石+鬼火

作为本辑主要介绍内容，驱雾必带，本系稳定攻击技能制裁飞石和自我再生也几乎不可撼动，剩下的一招可以选择常用的鬼火，对多数精灵都有效。只可惜原始古拉顿和凤凰这种常见物攻手不吃鬼火是个弊端。鬼火可以威胁剑舞的物攻阿尔修斯，不过阿尔修斯有不少都带奇迹果，而且鬼火还有miss掉链子的风险，所以配不配鬼火就看各位玩家了。

参考配招2（通用）：驱雾+自我再生+制裁飞石+石砾

像是凤凰、伊维塔尔这种飞行大军都是很不愿意看见石砾的。阿尔修斯放石砾有较强的优势，尤其是地系或岩系，在面对自己克制的精灵面前，把对手吓得交换了，借此机会撒一把石砾。如果不小心被对手的魔法反射弹了回来，就用驱雾来亡羊补牢。

参考配招3（通用）：驱雾+自我再生+制裁飞石+精神回复

阿尔修斯的技能学习面非常广，但是挑拨和治愈之铃这两个有用的技能却学不到，所以一旦阿尔修斯中了剧毒就没法留场了。吃了鬼火的阿尔修斯虽然不影响特攻力度，但是带了石板就没法带剩饭，因此鬼火对阿尔修斯的威胁也很大。若被仙灵钥匙的电磁波弄麻痹，失去高速度的阿尔修斯也报废了一大半了。因此精神回复的重要性不可忽略，带了精神回复可保障反复上下场交换驱雾或游击。

参考配招4（岩系为主）：驱雾+自我再生+制裁飞石+冥想

阿尔修斯的冥想流是传统式的打法之一。带了驱雾再用冥想强化的话，打击面有点不够。不过岩系的打击面很广，性价比高，选择冥想流的话岩系为优先选择的属性。岩系的阿尔修斯很怕MEGA超梦X和会下异常状态的精灵。冥想的通病是惧怕天然特性的皮可西（钢、毒除外）。

参考配招5（地系、仙系为主）：驱雾+自我再生+制裁飞石+石刃/剧毒

地系、仙系、钢系的阿尔修斯的本系制裁飞石根本无法伤及凤凰等精灵，那么带一招石刃打凤凰就很有必要。由于凤凰的物防是软肋，特防是强项，因此即便是胆小性格使用石刃的威力也要比原始力量的伤害高。剧毒泛用性更广，面对来抵挡的盲点精灵，放完毒就跑也是个办法。

参考配招6（地系）：驱雾+自我再生+制裁飞石+重力场

这种打法其实很不适合带驱雾，因为即便是在重力场的情况下，地系的制裁飞石打耐久型凤凰还不过半，更无法打疼带心之水滴特耐极高的拉迪亚斯。这种重力场打法可以教训带气球的炎钢兽，若要打出真正的威力，需要把驱雾换成冥想。

参考配招7（针对）：驱雾+自我再生+制裁飞石+电磁波

此用法针对性较强。阿尔修斯的一大威胁是MEGA耿鬼。MEGA耿鬼的踩影、灭亡之歌、束缚的组合是消灭阿尔修斯的利器。阿尔修斯若是被MEGA耿鬼抓住了，活命的可能性几乎没有，因此可用一招电磁波废了MEGA耿鬼的速度，让队友来报仇。

参考配招8（通用）：驱雾+自我再生+制裁飞石+灭亡之歌

阿尔修斯带灭亡之歌适用于对付替身或接力强化的精灵，又或是配合己方的踩影特性精灵抓死对手。不过由于在战前互看队伍的环节中对手就已经能看见我方是否有踩影特性的精灵。如果阿尔修斯用了灭亡之歌，对方也会有所警觉。

NO.373 基拉帝纳（驱雾源自 GEN4）

变化形态

特性：压力
梦特性：超感知觉

起源形态

特性：浮游
梦特性：浮游

种族值						
	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
变化形态	150	100	120	100	120	90
起源形态	150	120	100	120	100	90

属性为鬼+龙，受到的攻击效果如下

效果2倍：鬼、冰、龙、恶、仙

效果1/2倍：毒、虫、火、水、草、电

完全无效：地（浮游特性）

各钉子耐性				
	石砾	撒菱	毒菱	粘网
变化形态	1/8伤害	有效	有效	有效
起源形态	1/8伤害	无效	无效	无效

精灵特点简述

基拉帝纳是否带白金玉，可视为两个不同的种族。变化形态耐久更高，一般当盾牌用，使用鬼火干扰，并用吼叫或龙尾赶对手下场。虽然基拉帝纳看似长着奇怪的翅膀，却不会羽休，所以回复技能一般选择睡眠。别忘了变化形态的基拉帝纳有霸道的压力特性，凭借自己高耐久，有些时候真的可以把对手的某些PP值消耗殆尽。只可惜如果带睡眠+梦话+驱雾的话，技能栏就太紧了。

起源形态的基拉帝纳在道具作用下能使龙系和鬼系技能威力×1.2，并且不吃戏法和打落等技能的效果，输出和耐久在Uber中都很中庸，可以作为一只半

攻半守的精灵使用。不过，既然带了白金玉就没法带剩饭之类的道具了，承受的伤害除了睡眠之外无法补回，对于玩家的整体配队和操作有一定考验。使用起源形态的基拉帝纳，应当在没倒下之前做出足够多的本职工作，在自己倒下后尽量确保驱雾工作的完成。

驱雾双刀打法

道具：白金玉
特性：浮游
性格：勇敢（+AT-SP）/冷静（+SA-SP）/马虎（+SA-SD）/调皮（+AT-SD）
努力：HP、物攻、特攻，皆要分配，量因人而异。速度也应分配。减速的性格不代表基拉帝纳不需要速度，而是速度种族值基数最小，减速性格减低的量最小而已。带殊途同归的话，要注重速度。

参考配招1：驱雾+流星群/龙尾+影袭+鬼火/剧毒/殊途同归

基拉帝纳的浮游特性可以有效地躲避原始古拉顿的地系强攻，如果原始古拉顿没带龙爪，短回合内是无法给基拉帝纳造成大伤害的，基拉帝纳却能当着古拉顿的面使用驱雾。驱雾完后，还能用流星群对付原始古拉顿特防的软肋。面对首发迪奥希斯，这种配招的基拉帝纳一般也能应付。迪奥希斯一般都喜欢挑拨或放钉子，基拉帝纳一般先用流星群加影袭的组合消灭对方，再找机会驱雾扫掉钉子。这种用法还是比较稳定的，就怕对面的达库莱或伊维塔尔还没等基拉帝纳驱雾就把它打死了。殊途同归适合对付比自己慢的精灵，不过基拉帝纳的速度种族才90，在主神兽中已经算慢的了，殊途同归远不如高速的耿鬼那么好用。

参考配招2：驱雾+流星群/龙尾+潜影+大地力量/鬼火/剧毒/殊途同归

这种配法放弃了先制技能影袭，取而代之的是潜影。基拉帝纳和阿尔修斯的物攻种族都是120，二者若带相应的道具的话都能让鬼系威力×1.2，因此二者输出相同。不过基拉帝纳学不会剑舞，只会低效率的磨爪，而且速度也不够，因此还是建议不带强化技能。大地力量是为了对付原始古拉顿。若想一次性大地力量的伤害过半，建议选择加特攻的性格。

异常状态厄运打法

道具：白金玉
特性：浮游
性格：保守（+SA-AT）
努力：速度，特攻为主，可分配适量HP。

参考配招：驱雾+厄运+鬼火/剧毒+替身

厄运在第六世代威力提升至65，那么翻倍之后就是130，在基拉帝纳鬼系本



系和白金玉的加成下伤害十分可观。替身适合在那些进入Uber战场的盾牌非神兽精灵面前使用，这些精灵的速度一般都不高。成功使用替身就能抵挡对手的剧毒、鬼火、寄生种子等干扰技能了。使用异常状态+厄运的方式痛击对手是非常痛快的，不过依然要注意盲点恶系和普系，如伊维塔尔和普系的阿尔修斯。

睡眠打法

道具：剩饭

特性：压力

性格：沉着（+SD-AT）/慎重（+SD-SA）/淘气（+DF-SA）/大胆（+DF-AT）

努力：HP满，两防重视，少量速度。

参考配招1：驱雾+睡眠+梦话+剧毒/鬼火/龙尾

参考配招2：驱雾+睡眠+剧毒/鬼火+流星群

变化形态的基拉帝纳耐久非常高，同时还有压力特性，同时兼任肉盾和驱雾手是没问题的。只可惜基拉帝纳不会羽休，用睡眠作为回复技能灵活性较低。这种打法带了驱雾的话，剩下两招怎么配都不完美。如果此种用法不带驱雾，那么可以带龙尾加鬼火或剧毒。不过这种配法对仙系精灵真是一点办法都没有。其中配招2的用法队伍需要搭配队医来解除基拉帝纳的睡眠。



无睡眠打法

道具：剩饭

特性：压力

性格：沉着（+SD-AT）/慎重（+SD-SA）/淘气（+DF-SA）/大胆（+DF-AT）

努力：HP满，两防重视，少量速度。

参考配招：驱雾+剧毒/鬼火+吼叫/龙尾+厄运

既然起源形态的基拉帝纳可以不带睡眠回复，那么变化形态也可以不带睡眠，把剩饭当成回复来源，或是靠队友的许愿。用这种配法来抵挡原始古拉顿，基本可以应付。极限特攻的原始古拉顿的断崖之剑可对极限物耐的变化形态的基拉帝纳造成34%～41%的伤害。如果原始古拉顿使用的不是断崖之剑而是地震，那么压力就小了一些。使用剧毒+厄运的方式艰难地和对手对抗，是这种配招的基本使用方法。

NO.249 露琪亚（驱雾源自GEN4）

特性：压力

梦特性：鳞甲

种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
106	90	130	90	154	110

属性为超+飞，受到的攻击效果如下

效果2倍：岩、鬼、电、冰、恶

效果1/2倍：草、超

效果1/4倍：斗

完全无效：地

各钉子耐性			
石砾	撒菱	毒菱	粘网
1/4伤害	无效	无效	无效

精灵特点简述

露琪亚虽然两防都很高，但是在Uber实际的使用率中还不如某些非神兽的精灵。因为一场战斗的胜利光靠防御是远远不够的。露琪亚耐久优秀，但是属性却一般。虽然是生活在海底的神兽，但不具备水属性，超能的抗性并不佳，使得其弱点多于抗性。另外露琪亚的输出端连不少普通精灵都不如，虽然有冥想加羽休的组合，但是见效慢，遇到达库莱、伊维塔尔还是很危险的。论变化技能也平平，不会任何钉子、治愈之铃、许愿等技能。好在六代驱雾的改良又让露琪亚多了一条出路，既然输出不够，那么当个高耐久的驱雾手是可以的。

露琪亚的梦特性鳞甲是个不错的特性，配合其高耐久能抵挡高威力的攻击。可惜露琪亚不会像快龙那样迅速强化，再加上如今石砾横行，露琪亚的鳞甲实用性可能还不及快龙显著。若要当一名驱雾手，就不存在鳞甲特性了，好在压力特性和露琪亚也很搭配，某些时候能耗尽某些精灵的PP（如神速）。

常规驱雾打法

道具：剩饭

特性：压力

性格：大胆（+DF-AT）/沉着（+SD-AT）

努力：大量HP，HP注意是奇数。两防重视，少量速度。

参考配招1：驱雾+羽休+剧毒+精神干扰/空中爆破

中规中矩的配招方法，简单实用。由于露琪亚的耐久高超但是特攻种族才90，连普通精灵的打手都不如，因此用剧毒作为主输出方式合情合理。以露琪亚的极限物防吃下极限物攻的原始古拉顿的石刃伤害概率过半。不过不必担



心，露琪亚可以通过先手羽休的方式补回HP。面对古拉顿等众多精灵，剧毒都是行之有效的办法。为了防止被挑拨后没技能用，攻击技能一般从本系技能中选一个。建议选择精神干扰，PP值较多，还有降特防的特效。空中爆破虽然是专属技能，但是威力和PP值都不高，一旦PP值耗尽，也将面临尴尬境况。

参考配招2：驱雾+羽休+电磁波+精神干扰/空中爆破/吹飞

露琪亚带剧毒能应对多数场合，但有些时候电磁波是剧毒无法替代的。例如遇到成功使用大地支配的泽尼亚斯，我方面临危机，这时派露琪亚上场，先吃下月之力量再用电磁波废掉其速度，可暂时将危机化解一部分。不过这种露琪亚对强化后的泽尼亚斯也造成不了致命伤害，需要用吹飞将其赶走。这样的话，露琪亚就变成无攻击技能了，要注意被挑拨，Uber中常见的挑拨精灵有迪奥希斯和伊维塔尔。这种无攻配法的弊端是对于地系、电系精灵和对手的队医精灵完全无作为，针对性强实用性低。

特性交换娱乐用法

道具：剩饭
特性：压力
性格：大胆（+DF-AT）/沉着（+SD-AT）
努力：同上

参考配招：驱雾+特性交换+（羽休、精神干扰、剧毒、吹飞中选二）

特性交换是个比较好玩的特性，使用得当的话会有很强的成就感。不过露琪亚并不像迪奥希斯那样会特性交换+钉子的组合，以破除魔法反射精灵对钉子的抵挡。因此露琪亚使用特性交换有一定局限性。经测试，起源大海、终结大地、变量气流、亲子爱等特性都是可以被交换的。但是露琪亚使用特性交换后也未必会给对手带来多大的危害。例如使用特性交换把终结大地换给了自己，还要让自己下场才能消除强阳光天气。而且原始古拉顿失去天气后依然不影响进攻，只是火系威力减弱了而已，对方也是可以换下场的。如果和MEGA鬼精灵碰上，对其使用特性交换的话，能得到魔法反射特性，然后再对其下剧毒，但对手也可能会溜走。

驱雾精灵研究到此就全部结束了。还有不少会驱雾的精灵没介绍到，玩家们可自行探索其用法。

在交换频繁的单打中，石砾是极其有效的折损对方血量的技能，还有撒菱、毒菱和粘网也会对对方产生或多或少的影响。为了解除场地的不利因素，高速旋转和驱雾可拯救己方精灵于逆境。不过，不要过分地依赖驱雾和高速旋转。把对战的节奏变得对己方有利才是致胜的正道。有的队伍分工过于明确，物盾、特盾、队医、扫地手一应俱全，但有时还是会被拆解得遍体鳞伤，最终崩盘；有的队伍没有队医，没有明显的物盾和特盾，甚至有些都不带扫钉子的选手，也有可观的胜率。区别就是对对战节奏和形式的把握，这需要丰富的经验、得当的操作发挥和适量的运气。当己方被撒了钉子后，不必惊慌，判断钉子对己方整体的威胁，并做出顺应场上局势的操作，在适当的时候派出精灵扫除钉子。又或是承受钉子的影响，冷静与对手过招，在钉子拖垮己方之前就把对手的队伍消灭。把握场上节奏，冷静权衡得失，努力把顺境控制在己方手中，才能在对战中百战不殆。



口袋妖怪培育配置优化篇

冒险、收集、做成就、育成、对战是《口袋妖怪》游戏的基本趣味要素。当玩家们打完了一、二周目的通关流程，不论是否热衷于对战，大多玩家都会进入培育精灵的阶段。工欲善其事，必先利其器。无论是在对战屋挑战无止境的NPC（民间俗称推塔），还是与玩家进行PVP对战，培育精灵都是必须经历的环节，一只性格与努力分配合理、技能特性搭配得当的精灵要比拙劣培育的精灵强得多。无论参加何种对战，精灵的优化配置是奠定胜利的地基。这就使得玩家在对战前要在自己精灵的配置上下功夫研究。

每只精灵虽种族固定，即便是默认各项个体都理想的情况下，性格、努力的分配仍对精灵的能力值有极大影响，而特性和技能的选择更是决定了精灵在战斗中该如何发挥。下文主要从性格、努力、特性、技能等方面入手，主要为新手玩家介绍一下该如何优化精灵的配置。

文/迷　编/昴星团

基本能力计算公式

自第三世代以来，精灵的能力值计算公式就沿用至今。后来在第五代得到了系统的优化，每只精灵在战斗后能力值重新刷新一次，避免了精灵在升到100级无法练努力值的囧境。下面提供能力值计算公式：

HP能力值=（种族值×2+努力值÷4+个体值）×等级÷100+等级+10

物攻、物防、特攻、特防、速度能力值=[（种族值×2+努力值÷4+个体值）×等级÷100+5]×性格修正

注意：关于努力值自古以来有这样一个科普：“由于4点努力值会换成1点能力值，而252÷4=63，所以加满某项努力值会比原本高出63点能力值。”事实上这句话要成立的话还要有2个条件，第一是精灵等级为100级才成立，第二是必须是该项能力在性格无增减的情况下才成立。例，100级胆小性格的雷精灵无努力速度能力值是325，加满努力是394，394–325并不等于63。

耐久篇

不少速攻精灵玩家喜爱用极速满攻或极攻满速的传统方式来分配努力，如（252速度，252物攻或特攻）这种方式简单有效，并且没有计算上的脑力劳动。可是耐久的优化分配可就没这么简单了。为了理清思路，在此先提供伤害计算公式。

伤害值=[（攻击方等级×2÷5+2）×技能威力×攻击力÷防御力÷50+2]×各项修正

公式末尾的+2可能是为了通关中低级精灵打高级精灵避免造成0伤害的情况，不过不利于公式的简化。由于掌机PVP对战皆为50级，网络对战平台默认100级，每一招都有几十点或者数百点的伤害，因此忽略掉公式末尾的+2对总伤害影响不大，故在此计算忽略掉公式中的+2。

假设攻击方等级、攻击力、技能威力、各项修正都不变，因此可设上述除防御力以外乘积为常数k，即k=（攻击方等级×2÷5+2）×技能威力×攻击力÷50，伤害值可简化为k/防御力。因此精灵吃下一招伤害占最大HP的百分比为=（k/防御力）/最大HP，可简化为伤害百分比=k/（防御力×最大HP），因此可得出防御力×HP的乘积越大，伤害的百分比就越低的结论。

精灵的HP和防御自然是越高越好，但是种族值的不同，HP和防御的实际基本值也不同，努力值也是有上限要求的，因此如何分配努力值是决定耐久最大的关键。（像二代努力值每项上限都是255，也省得分配上的麻烦了……）。由于被乘数和乘数在总和不可变的情况下，二者越接近，乘积越大，（例如二者总和都是10，但6×4大于7×3）因此保证单项耐久的话，应尽量保持某防与HP接近。因此物理耐久和特殊耐久可以用HP×物防和HP×特防来参考，把一些同等级的精灵的耐久拿来参考，做到心中有数。

玩家间在讨论某精灵的耐久常会出现综合耐久这一词，实际上游戏中并不存在综合耐久这一概念，所谓综合耐久最初被认为是HP×物防+HP×特防，可简化为综合耐久=HP×（物防+特防）。不过这种综合耐久计算方式受到部分有经验玩家的质疑，因为即便是物防与特防的和相等，物防和特防在数值相差较大和数值接近的情况下，受到物理攻击和特殊攻击的伤害总和也不一样。为了方便，在此以种族值为水桶腰的梦幻和阿尔修斯为例，两只100级的梦幻都无性格修正，第一只梦幻把252努力全给了物防，第二只梦幻分配了124点物防、128点特防。然后，二者先后吃下无性格修正、无努力的100级岩石系阿尔修斯的石刃和制裁飞石（两招威力相同，一个物理一个特殊，不考虑miss和会心，设随机数波动相同）。虽然两只梦幻的物防+特防相等，但最终所剩的HP却有点小差

Arceus's Moves (select one to show detailed results)

Stone Edge	23.4 - 27.8%
Judgment	26.9 - 31.9%
(No Move)	0 - 0%
(No Move)	0 - 0%

Arceus's Moves (select one to show detailed results)

Stone Edge	26.3 - 31%
Judgment	23.7 - 28.1%
(No Move)	0 - 0%
(No Move)	0 - 0%

▲两种梦幻受到石刃和制裁飞石的累积伤害并不同。

别。因此综合耐久=HP×（物防+特防）这个公式有时显得站不稳脚。因此这个公式无法称之为综合耐久，但可以当成物耐+特耐之和，并非完全没参考价值。

之后热衷钻研的玩家们推出这样一个公式，由于攻击分物理和特殊，因此要把二者分开算。假设攻击系数为攻击（包括公式中各项能力和修正）除以（HP×某防），一只精灵受到的攻击为a，a可能是物理攻击或特殊攻击，假设受到物理攻击和特殊攻击的概率都为0.5，因此可得到综合耐久=a/[0.5a/（物防×HP）+0.5a/（特防×HP）]，经过约分后和简化后，最终公式如下。

$$\frac{HP \times 物防 \times 特防}{物防 + 特防}$$

可看出当物防与特防越趋近，值越大，HP与（物防+特防）越趋近，值越大。相比于第一个旧公式，这个公式相对更科学一些，便于估算某精灵在物理和特殊的连环攻击下的综合耐久。由于大多数精灵的HP加满努力，数值都不如两防之和，所以分配耐久的一个简单无脑方式就是满HP，越接近越好，或者干脆不动脑子两防平分。对于大多数精灵而言，注重耐久的话满HP双防平分基本正确。不过，像气球鬼、胖可丁这种HP明显高于双防的，努力则要重视双防，千万不要满HP双防平分。盲目加过多的HP不仅数值不够优化，而且会导致对手的寄身种子、吸收拳此类技能效率的提高，我方寄生种子等技能效率的降低。

上式是建立在不考虑性格对两防有影响的情况下得出的，因为性格的1.1倍的关系再加努力分配的问题，会导致两防的总和不是一个定值。我们都知道，把性格加成加在种族值最高的一项上会有最高的数值总和，前提是分配了足够多的努力，和该项能力比，其他能力越高效果越明显。假设个体值都是理想的31，暂不考虑觉醒力量，那么同时在努力值和性格的双重作用下直接决定了HP、物防、特防的数值。然而实际中很多防守类精灵的两防可能都不同，而且相差比例也不一样，即便两防种族值相同，也会因为性格问题导致分配努力不能盲目追求两防平均化。例如，大灯鱼、海蛞蝓、翻车鱼这种两防不均等的防守精灵显然不能硬套上式。

下表提供部分防守类精灵最大综合耐久分配努力配置。假设508点有效努力全部放在HP和双防上。部分玩家可能会在分配努力时少量分布点速度或攻击，不过这总体不影响综合耐久的大势。精灵在50级和100级时努力值的分布会对能力产生细微影响，因为50级时+8点努力值才能换取1点能力值，但是努力值+4作为零头却能额外增加1点能力值。下表以50级为基准，在100级的话综合耐久会有略

图鉴编号	精灵	HP种族	物防种族	特防种族	HP努力	物防努力	特防努力	性格修正
003	MEGA妙蛙花	80	123	120	252	92	164	+物防
031	尼多后	90	87	85	252	100	156	+物防
036	皮可西	95	73	90	252	180	76	+特防
073	毒刺水母	80	65	120	252	244	12	+特防
113	吉利蛋（进化辉石）	250	5	105	12	244	252	+特防
134	水精灵	130	60	95	216	224	68	+特防
151	梦幻	100	100	100	252	104	152	+物防
171	大灯鱼	125	58	76	152	224	132	+特防
186	蚊香王	90	75	100	252	192	64	+特防

图鉴编号	精灵	HP种族	物防种族	特防种族	HP努力	物防努力	特防努力	性格修正
197	月精灵	95	110	130	252	192	64	+特防
205	核果怪	75	140	60	252	4	252	+物防
227	盔甲鸟	65	140	70	252	4	252	+物防
233	3D龙Ⅱ型（进化辉石）	85	90	95	252	156	100	+特防
241	快乐蛋	255	10	135	4	252	252	+特防
260	巨沼怪	100	90	90	252	104	152	+物防
302	MEGA鬼精灵	50	125	115	252	80	176	+物防
324	煤炭鬼	70	140	70	252	4	252	+物防
346	摇篮百合	86	97	107	252	172	84	+特防
379	雷吉斯提尔	80	150	150	252	92	164	+物防
395	钢帝企鹅	84	88	101	252	176	80	+特防
417	电松鼠	60	70	90	252	184	72	+特防
423	海蛞蝓	111	68	82	252	172	84	+特防
426	气球鬼	150	44	54	4	252	252	+特防
437	多塔克	67	116	116	252	100	156	+物防
450	巨嘴河马	108	118	72	252	24	232	+物防
468	光翼兽	85	95	115	252	188	68	+特防
479	电鬼（电器形态）	50	107	107	252	100	156	+物防
485	炎钢兽	91	106	106	252	156	100	+特防
488	克蕾塞莉亚	120	120	130	252	176	80	+特防
537	高音蟾蜍	105	75	75	252	108	148	+物防
563	鬼棺亡灵	58	145	105	252	28	228	+物防
576	哥特塞尔	70	95	110	252	180	76	+特防
591	球桶菇	114	70	80	252	164	92	+特防
593	布伦水母	100	70	105	252	208	48	+特防
594	翻车鱼	165	80	45	44	212	252	+物防
598	铁盘坚果	74	131	116	252	72	184	+物防
630	勇武秃鹫	110	105	95	252	84	172	+物防
678	神秘猫	74	76	81	252	156	100	+特防
700	仙精灵	95	65	130	252	252	4	+特防
706	软体龙	90	70	150	252	252	4	+特防
707	仙灵钥匙	57	91	87	252	96	160	+物防
717	伊维塔尔	126	95	98	252	160	96	+特防

微变化，不苛求的话基本可以忽略。

注1：这些精灵并非要当盾牌使用，只是列出将努力全分配在耐久上的综合收益最大分配数值。

注2：带进化辉石的精灵某防如果是奇数的话，则把用不到的1点能力值加到另一防上凑成偶数。

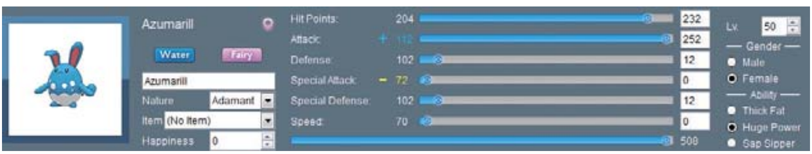
再次声明，上表指的是综合耐久最大分配方式，是在默认一只精灵同时会面对物理攻击与特殊攻击下的耐久优化分配。有些读者会问，软体龙特防只分配了4点，物防分配了252点，为什么性格还要选择努力分配较少的特防？因为该努力下性格加特防，1.1倍修正之后，比原来净赚了188−171=17点，如果性格修正物防的话，即便加满了物防，净赚为134−122=12点，因此性格加特防综合耐久更高。

在双打中，一只精灵往往会受到物攻与特攻的连环攻击，用上述的套路分配耐久基本可行。但是在交换频繁的单打6V6环境中，玩家完全会有选择地让某些精灵抵挡某些技能，实际上某只精灵受到物攻与特攻的概率根本不是1∶1，因此会着重分配某一防。例如，盔甲鸟先天的物耐条件高超，但是玩家在分配努

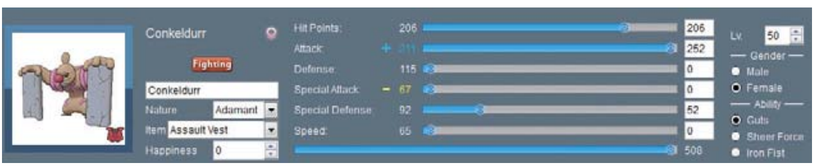
力时依然要把重心放在物耐上，为的是有效抵挡对方物攻手的威胁，遇到特攻精灵交给其他精灵抵挡即可。单打的物盾沼王玩家基本也会分配为极限物耐，因为沼王的物耐值虽没有盔甲鸟雄厚，但是天然特性却是个抵挡强化的有效保障，因此玩家常常不顾一切地加满物耐，抵挡对方物攻强化者的猛打猛攻。而炎钢兽不少玩家会分配大量特耐，因为炎钢兽抗性很多，但是却害怕热门的格斗和地系技能。遇到这些技能可以选择逃跑，那么炎钢兽就面对着抵挡对面特攻手的重任，分配特耐也是战场形势所需。

某些精灵说不清到底是纯粹意义上的物盾还是特盾，这种精灵两边的耐久都不算低，因此可参考上表性格努力分配方法。某些玩家在分配努力时脑子动都不动就极限物耐、极限特耐这么分，其实这么做不一定能达到耐久最优化。例如实战中常出现的铁盘坚果、月精灵，往往要同时应付对方的物攻和特攻，这时考虑重视综合耐久不失为一种方法。还有一种案例是吉利蛋，吉利蛋的物防种族值相当低，但是却有很高的HP种族值支撑着，由于物防的种族值过低，使得给它分配物防努力值的效果更明显。吉利蛋在分配满物防努力和无物防努力的两种情况下，吃物理攻击受到的伤害约为1：2。分配大量物耐的话，会使吉利蛋在遇到物攻手的时候有更强的生存力，如果物攻手物攻不太高，既没格斗系技能又不会强化，还真打不疼吉利蛋。由于吉利蛋的HP种族值很高，分配HP努力值的效率就相对很低了。相比之下，加HP的增幅并不明显，分配满HP的行为不仅便宜了对手的寄生种子，而且变相的使其特耐成长减缓。相信常对战的玩家也都见过残血的吉利蛋死于对手特攻手的疯狂攻势下。

单打6V6中某些盾牌精灵分配努力还要考虑一定的应急性，特别是在中后期损兵折将的情况下，物盾不得不挡特攻，特盾不得不抗物攻，这种现象时有发生。例如，在一场战斗的末尾，一方还剩1HP的耿鬼，另一方还剩满血的呆河马，但是上场被石砾扎了一下，还剩87.5%的HP。耿鬼的影子球可对满HP呆河马造成83.1%～98%的伤害。如果呆河马一点特防不加，被石砾扎后吃影球很容易被当场击毙，但是如果分配了数十点的特防之后，就能逃过鬼门关反手干掉耿鬼。一只单面盾牌要分配少量另一防的努力值来应急，相信有经验的玩家



▲忽略速度，注重物攻与耐久的玛利露利



▲带突击背心的双柱力王最大综合耐久分配

都深有体会，（例如主物盾的盔甲鸟少加点特防努力，主特盾的仙精灵酌量加些物防努力。）数值分配的多少，就是个见仁见智的选择了。

最后提一提努力分配的小细节问题。玛利露利是第六世代增强比较明显的一只精灵。如果打算把玛利露利加到极限物攻，剩下的努力全给耐久，一般的玩家会直接分满HP。其实努力还可以再优化一点，那就是HP232点，物防和特防各12点，这比无脑满HP的综合耐久要高少许。另一个例子是双柱力王，不少玩家会给双柱力王带突击背心，努力分配有些玩家就不加思索的分配成极限物攻满HP。在极限物攻的前提条件下，加满HP并非综合耐久最大的方式。如果论极限物攻带突击背心的双柱力王的综合耐久最大化，应该分206努力给HP，52点给特防（50级时）。考虑到带了突击背心，就应该在特攻手面前有更强的生存力，因此特防可根据自身要求增加，加满特防也是可以的，因为加满特防可以使突击背心的数值增幅最大化。

攻击&速度篇

介绍完了复杂的耐久，再来介绍攻击和速度。其实攻击的理解相对简单，毕竟不需要涉及到太复杂的综合耐久计算之类的麻烦事。多数速攻手可以极速满攻这么分配，这是传统且简单有效的方法，没太多可争议的。若努力要分配那些速度并不是太高或速度适中且攻击方面出色的精灵，那么速度还是小有讲究的。

速攻手为何要极速，根本原因是为了卡速度线，以争取在速度相拼的时候有先手优势。例如雷精灵拥有130的速度种族值，加到极速的话，能快过玛狃拉、上忍蛙、胡地之类的精灵，同时面对速度种族同为130的化石翼龙和叉字蝠，也有50%的几率先出手。因此速度种族130在第六代之前是个热门线。然而在如今，又有一批MEGA精灵速度超过了130，130这个旧时代的速度线已经不能作为常规的单打速度参考标准。像是MEGA耿鬼、MEGA大针蜂、MEGA露帕兔最具威胁的因素之一就是高速。130以下有玛狃拉这种新时代的打落能手，高速度的打落和冰棱坠落能威胁一批精灵；还有上忍蛙这种打击面极高的战将，速度122且克制面很广，带上生命玉能干掉不少脆皮精灵。普通胡地的速度有120，虽然不拔尖，但是也能快过宝石海星和MEGA卢卡里奥这种精灵。速度110也是个热门线，因为有双水都和耿鬼这种热门精灵，它们速度的重要性也不言而喻。110以下还有若干速度种族为109和108的打手。叠翅鲨龙的速度种族值为102，加到极速可以超过很多速度种族100的精灵和速度种族101的几只精灵，所以极速也有一定必要。因此速度种族100以上就像是一道台阶，每个台阶上分布若干精灵。如果因为极速能先手干掉对手或先手完成了自己的本分（如驱雾、挑拨、石砾），那么就算不吃亏。然而像是叠翅鲨龙这只精灵努力的另一种方式是物耐流，适合出现在单打6V6中。叠翅鲨龙物耐不低，又有鲨鱼皮特性可以反咬不少物攻手，配坚硬头盔或剩饭都是常见的套路，适用于抵挡某些精灵的下马威和蜻蜓点水。露琪亚和带心之水滴的双水都，速度种族虽然都是110，但是在Uber战中却是防守为主，尤其是露琪亚，防守优秀但攻击平庸，因此没必要糟蹋太多努力在速度上。

100包括100以下的打手怎么分努力，该不该极速，一直以来观点不一。

首先要理解一点，攻击和速度是此消彼长的两项能力，在相同优先度情况下，速度比别人快100是先手，比别人快1也是先手，加了超额的速度会浪费，但是性格修正在攻击上却是实实在在的1.1倍。速度接近100的有速度97的戟牙龙，戟牙龙的物攻有147，由于物攻基数最大，性格修正物攻会有更高的收益。戟牙龙又能学龙舞，因此固执性格适合龙舞的戟牙龙。暴鲤龙的速度种族是81，如果一次龙舞后要想快过MEGA露帕兔、雷精灵等精灵，那么就必须选择加速度的开朗性格。这又涉及到实战中的主观操作问题。因为如果要说控场的话，1次龙舞可能根本不够，不是物攻不够就是速度不够，因此在找到对方软肋精灵上场时完全可以龙舞2次或3次，争取更大的控场保证。因此一开始就打算龙舞数次的话可以选择固执，固执性格在数值上收益更高，而且物攻数值每次攻击都能体现出价值，速度只有在必要针对某些精灵时才有价值。快龙的速度80，和暴鲤龙某些打法类似，不过快龙还有进攻打法就是带上专爱头巾。这是一种站桩打法，快龙可以凭借特性吃下攻击并后手反击，每次攻击为的就是给予对手沉重伤害。另一个速度80的打手是猛犸猪，该不该极速要先想好要针对谁。如果不是极速，那么遇到蘑菇斗士的音速拳的话，就可能要先手吃下先手的音速拳（对方可能极速），如果遇到极速手刀超人用地震迎敌的话，那么就要先吃铁头了。当然这是在对方极速的情况下。实战中根本不能保证场场都遇到此类精灵。如果放弃极速，那么就可以玩站桩的猛犸猪。极限物攻加满速度或足量耐久也是一种套路。毕竟速度针对只能在遇到针对对象才有用，而极限物攻作用能体现在每一次的攻击上。蘑菇斗士和手刀超人速度种族都为70，选择开朗还是固执因人而异。如果对方有一只已经剑舞了的手刀超人，我方受到灭队的威胁，我方如果派上极速的蘑菇斗士，就有可能化解这个危机。使用蘑菇孢子+音速拳是一种方法。相对的，手刀超人极速的意义就比蘑菇斗士小一些。当我方的手刀超人遇上敌方的蘑菇斗士，即便物攻强化的够高，使用铁头迎击有可能被音速拳揍，使用突袭又可能吃下蘑菇孢子或被音速拳先手干掉。速度种族100的精灵有不少，最后再来谈一下MEGA喷火龙Y，最初笔者在刚接触《X・Y》的时候孵蛋的选的是胆小。后来在若干场实战洗礼后，笔者选择了保守的MEGA喷火龙Y。原因是MEGA喷火龙Y速度100的优势并不是太明显。速度快过100线的一堆精灵，还是能快过极速的MEGA喷火龙Y，而像冲洗电鬼这种精灵，使用保守性格也足够了。由于MEGA喷火龙Y特攻种族要比速度高出很多，尤其是晴天下的火攻，使特攻乘1.1倍带来的收益并不容忽略，遇到速度种族同为100的精灵，可以通过信息的交流，队友的试探来测试对己方的威胁性，选择对攻还是交换。

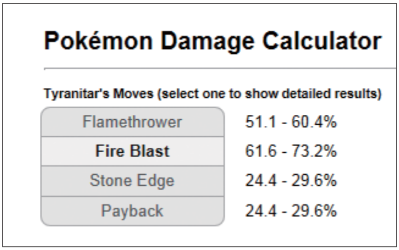
双刀精灵的性格&努力

双刀精灵也分为很多种，有那种极速双刀的，也有那种中低速双刀的。用双刀的目的有几种，一种是为了充分发挥种族值的优势，一种是是看中技能的打击面或对手的防守软肋，另一种就是看中技能的特效，还有一种是为了带先制技出其不意。双刀精灵的努力分配弹性很大，两攻各分配多少是见仁见智的选择。问题是努力值之和是有限的，分配双刀的话就必然意味着努力如何分配

的问题和力度是否足够的问题。解决这一问题的最直接有效的方法就是想好该双刀精灵主要是为了针对谁，再运用计算器算一算技能的伤害，答案便有了眉目。

双刀精灵有很多，本文列举一些有特点的。上忍蛙在《X·Y》时期就已拥有不少优秀打击面的技能，主要以特攻为主，无奈打不疼仙系精灵，如玛利露利、仙精灵、皮可西。《ORAS》的教学技能让上忍蛙能学习尘埃喷射，这大大提高了上忍蛙抗击仙系的力度。我们都知道上忍蛙的物攻种族并不高，但在单打中却难以离开这个技能。经过计算器计算，上忍蛙一点物攻种族不加携带生命玉，对满HP的玛利露利可造成98%～116.9%的伤害，对满HP+100物防努力的仙精灵可造成101.4%～120.7%伤害，对满HP+172物防努力的皮可西可造成86.1%～104.4%伤害。因此上忍蛙的努力值可以以特攻为主，物攻少加几十点，就有较大把握干掉常见的一些仙系精灵，性格可选加速度减特防或加速度减物防。拉迪奥斯是单打常见的精灵之一，不少玩家会给拉迪奥斯配上地震，胆小性格的拉迪奥斯使用地震一般都可以两发杀掉耐久型的炎钢兽，除非极限物耐可能撑下3发地震。而炎钢兽一般情况下极限物耐并不多，因此，在选性格时没必要选择加速度减某防的性格。同理，炎钢兽虽然物攻不高，但是即便是减物攻性格无物攻努力的炎钢兽，一发石刃就足以能秒杀无耐久的MEGA喷火龙Y。反之，由于原始力量威力较低且MEGA喷火龙Y特防相对较高，原始力量反而秒不了。因此如果仅仅为了让炎钢兽针对MEGA喷火龙Y，性格依然可以选择常见的沉着，努力可以少分点物攻或不分。还有一个鲜明的例子是MEGA重钢蟹带草绳，虽然草绳是特攻，但草绳有特性加成。即便是减特攻性格的MEGA重钢蟹，也可以一发草绳直接收走纯物盾沼王，两发草绳干掉耐久型巨沼怪。如果要2下打倒对付呆河马，那么就要选择不减特攻的性格，少量加几十点努力，才能确保两发干掉。MEGA重钢蟹带草绳的话，性格可以选择减特攻，或是减两防之一。在特攻上依据个人操作习惯，少分几十点特攻努力。最后别忘了冲洗电鬼体重太轻，草绳根本打不疼冲洗电鬼。此外还有上文提到的MEGA喷火龙Y也可以双刀，技能可以带地震或烈焰驱动，地震应付炎钢兽，烈焰驱动对付低物防的特盾，性格和努力值请自行斟酌。

在此再来回忆一下前作的火技能双刀用法。巨甲龙带火焰放射或大字火打某些钢系精灵是前作老生常谈的例子，如今此类特攻招已经被削弱，那么此方法究竟效果如何，还得用计算检测。假设巨甲龙特攻不受性格影响，火焰放射可对满HP无特防努力的盔甲鸟造成51.1%～60.4%的伤害，大字火伤害为61.6%～73.2%。考虑到剩饭会加6%的HP，因此使用火焰放射针对的话，至少要把特攻加到火焰放射的伤害达到57%才可保险2发杀掉盔甲鸟。不想分配特攻努力的话，则需选择威力更高的大字火。大字火威力虽大，但是难以保证2发都不miss。如果你想保证1发火系技能消灭掉铁甲螳螂，那么有两种做法。一种是分配100点特攻努力，这样可以确定一发干掉非MEGA的铁甲螳螂，前提是不出现命中失误。另一种情况是事先撒上石砾，分配156点特攻才能确定1发干掉铁甲螳螂。MEGA云翅龙也可以带特攻火招来扫盲。例如龙舞+报恩+地震+大字火/火焰放射。要注意如果打算2下干掉铁盘坚果的话，这取决于对手的铁盘坚果有多少



Pokémon Damage Calculator

Tyranitar's Moves (select one to show detailed results)

Flamethrower	51.1 - 60.4%
Fire Blast	61.6 - 73.2%
Stone Edge	24.4 - 29.6%
Payback	24.4 - 29.6%

▲巨甲龙对盔甲鸟的火系特攻伤害参考。

特耐，对于加特防性格和100多努力值的剩饭铁盘坚果来说，火焰放射有可能2发或3发才能干掉铁盘坚果。因为考虑到铁盘坚果有剩饭或寄生种子的回血。这种强化MEGA云翅龙适合单打中期强化。性格可以选减特攻，如果你打算多次龙舞，性格也可选减速度的。

（pokemonshowdown平台的计算器网址http://pokemonshowdown.com/damagecalc/）

单打&双打的特点及区别

单打与双打的精灵配置差异很大，即便是同一只精灵，单打的配置和双打的配置可能大为不同。单打中适合带单面的纯盾、扫地工、队医、钉子手等等，这些技能在双打中用处很小。而双打中很重要的两个技能一个是下马威，一个是保护，在双打的战局有代表性的作用，灵活运用可以改变场上节奏，这在单打中体验的并不明显。在打击面方面，单打中一个打手需要顾及打击面，尤其是强化打手，打击面可以不应付所有精灵，但也不能太窄。而双打中打击面稍微窄一点问题不大，因为还有队友的协助攻击。

单打中可以选择猛攻打法或消耗打法，可以带上速度和攻击很高的精灵，防御低些也无所谓如上忍蛙、MEGA大针蜂，或是带上某防优秀的单面盾牌，如快乐蛋、盔甲鸟；而双打中则更多偏向站桩打法，站桩输出能力为主，速度为次要，少数精灵必须要卡速度，没输出的盾和玻璃炮台在双打中并不适宜。单打和双打配置到底有何区别，下面还以实例来说明。

精灵的选择方面就像上文提到，双打不适合用高速高攻的极脆皮MEGA精灵。因为自己的攻击面对对方的站桩流或许并不能秒掉对方，找到克制的目标了也可能会被保护抵挡，然后吃下对面另一只精灵的攻击或下状态。再如盔甲鸟，在单打中能轻易抵挡不少物攻手的猛烈攻击，但是在双打中却少见其身影，因为盔甲鸟无法抵挡物理与特殊的连环攻击，且自身输出很有限；钉子与吹飞之类的技能在双打中作用并不大。某些精灵既适合单打，又适合双打，下面逐一列举几个有特点的。单打的炎钢兽可以带石砾、吼叫、剧毒、喷烟、石刃、挑拨等技能，而双打中保护尤为必要，输出方面甚至可以考虑双火本系攻击，如火焰放射/大字火+热风。单打中冲洗电鬼的变压几乎是人手必备的技能，但是在双打中，变压的效果并不佳，威力更大的十万伏特更适合双打环境。再如双打中常见的高音打手仙精灵，往往是全队输出的主力，而在单打6V6中不少玩家把仙精灵作为特盾或队医，或是联防中转者。单打中MEGA喷火龙Y需要重视速度与攻击，而在双打中，则需注重特攻、速度、耐久，可以带双或本系技能保证打击目标。在单打中以交换的形式来联防是常见的套路，而双打中则依靠保护、队友的站桩输出与干扰来过招，因此双打中一队的站桩输出能力是尤为重要的。

说起MEGA喷火龙Y再来谈谈双打的

空间队。双打的空间队比单打有更高的利用效率，因为双打的空间可以和队友一起享受效果。使用双打空间队一定要摆脱传统思维的束缚，误以为只有速度种族特别低的精灵才能打空间队。笔者个人在打自由和排位就遇到过一些中速空间队。双打空间队速度线的控制，并非低得接近0才好，而是只要有意识地慢过某些热门精灵即可，这样反而更能出其不意。如今年世锦赛高级组的冠军使用了MEGA喷火龙Y作为空间打手，在空间里比对手的炎钢兽先手，配合队友克蕾塞莉亚的空间漂亮的击败了对手。可见此喷火龙特地选了减速度的性格和个体，不过这样既能保证特攻加到极限，又能保障耐久。使用中速空间队，要分析空间给全队带来的收益有多大，如果对手的队伍既有慢的又有快的，则要考虑放空间后场上所有精灵出手先后问题，分析收益大小判断空间放还是不放。

某些精灵单打与双打特性选择还是小有区别的。例如单打中音波飞龙常选穿透特性，可以无视对手的替身，而双打中也可以选洞察特性，因为洞察特性在第六代加强了，能同时看到对面两只精灵的道具，若是在三打中，则同时能看到3个道具。如果第一回合就能看到对面的两个道具，那么大概能确定对手的战术了。例如，看见某超能精灵带精神药草，就有可能会放欺骗空间；如果看见精神衣带，则要做好己方成员出招前的顾及。双打的姆夏纳可以选择超感知觉特性，该特性可以无视队友的多体攻击，使得队友放地震、淤泥波动之类技能没有顾虑。同理，双打中梦特性迪亚路卡、帕鲁基亚也可以选在单打中没用的梦特性，而战车暴龙在双打中配合特定队友的情况下，特性不选坚岩而是避雷针，例如配合暴鲤龙，这样就不怕闪电鸟了。



▲笔者养的不同配置的同种精灵。

最后，由于掌机玩家无法像网络对战平台中迅速修改精灵的性格、努力值、特性，因此一只热门精灵多练几只，培养几种来用于不同配置不同打法是有必要的。

种族值&特性&道具的充分利用

把一只精灵的特性与种族值的细节都用到极致，是一件值得探索且有趣的事情，实战中也有不少鲜活的例子。由于此方面例子比较杂，下面还是以举例说明。

MEGA露帕兔玩家都会选择柔软特性，因为必要时可以去挡电磁波。上忍蛙此类的双刀精灵玩家会选择带生命玉，这样相当于同时提升了物攻和特攻，效率优于那些单刀带生命玉的，更



何况在特性的作用下，使用任何技能都是本系加生命玉的效果。巨沼怪参加双打的话特性可以考虑选择梦特性潮湿，由于潮湿和激流都难以主动利用，能否发挥实效还得看对手的队伍。巨沼怪本身可以学广域防御，可以有效抵挡拉恩德伦斯，而双打中拉恩德伦斯有一定几率会携带大爆炸这个技能，如果队手的拉恩德伦斯在不知情的情况下使用了大爆炸，那么将毫无作为（大爆炸PP值会消耗，但是无法使用成功）。MEGA鬼精灵玩家一般都会选择恶作剧之心特性，因为可以在MEGA进化的当回合鬼火先手烧伤一只精灵。不过两个普通特性也不是完全没用。例如，选择锐利目光特性，面对会流星群的精灵，当回合可以直接点自我再生。后手自我再生可以吃下流星群后立即回复血量，而对手使用流星群后特攻下降，第二发或第三发就没那么致命了，一直选自我再生使对手失去特攻换下场，这种方式可以保证自己安全留场MEGA进化。反之，如果选择了恶作剧之心特性，那么第一回合用自我再生会因先手而失败，当场MEGA进化的话，下回合又后手，容易被流星群二连发打死。如果交换下场，那么就无法拥有魔法反射特性，场上就暂时少了一个挡钉子的成员（这就是为何在单打中明明带了MEGA鬼精灵，但是还是被撒了钉子的情况之一）。不过考虑到泛用性，恶作剧之心还是比普通的两个特性泛用性强一些。

最后再来提及一下某些精灵的技能选择。某些水+地系的精灵，完全可以用双刀，并不是因为双刀的力度有多大，而是为了不浪费的充分发挥种族值的一点点优势。最有代表性的例子就是沼王，单打6V6中物盾沼王的攻击技能可以是沸水+地震。由于沼王先天特攻低，地



▲带地震和沸水的沼王。



▲别忽略迪安西钻石风暴的威力哦！

震要比大地力量威力明显高一截。（地震：105×1.5×100=15750，大地力量：85×1.5×90=11475）此类沼王性格可以选加物防减速度的。同理高音蟾蜍也可以带沸水+地震，发挥物攻种族值的一点优势。而海蛞蝓由于特性是造福特攻的，并且海蛞蝓先天物攻就比特攻低，因此相对前两者，海蛞蝓更适合带大地力量。MEGA迪安西的钻石风暴是一个不可忽略的本系技能。即便是保守性格的MEGA迪安西，极限特攻原始力量的输出依然低于减物攻修正的钻石风暴。（钻石风暴：162×1.5×100=24300，原始力量：198×1.5×60=17820）这种双刀迪安西的性格可选加速度减某防。

本文到此就结束了，相信对新人玩家有一定的启示。只有在战前尽可能优化队伍配置，发挥每只精灵最适当的可能性，才能在实战中多一份保障，多一条出路，离胜利就更进一步。

文/超梦梦
编/昂星团



沙暴队伍组队分析

大家好，由于不少读者的建议，从本辑开始，将为大家带来全新的组队分析模式。基本的模式为大致介绍下队伍的核心战术，然后为大家带来实战分析。

队伍简述

说到沙暴队，大家首先想到的可能便是巨甲龙或者巨嘴河马了吧，没错，正是这两只精灵带动了沙暴特性。而它们也是各有所长，应该说都是非常优秀的沙暴创造者。本次为大家介绍巨甲龙的玩法，当然巨嘴河马的玩法和定位也与其非常的相似。我们的队伍核心自然是巨甲龙和钢钻鼹鼠，由于挖沙的特性可以使精灵速度翻倍，因此沙暴下的钢钻鼹鼠杀伤力是非常可怕的。具体的队伍和个体信息如下：

巨甲龙（バンギラス/Tyranitar）
道具：流沙岩石
特性：起沙
努力值：252 HP/252物攻/4速度
性格：固执（+物攻，-特攻）
技能：石砾+追击+石刃+蛮力

钢钻鼹鼠（ドリュウズ/Excadrill）
道具：气球
特性：挖沙
努力值：252物攻/4物防/252速度
性格：开朗（+速度，-特攻）
技能：地震+剑舞+铁头+高速旋转



露帕兔（ミミロップ/Lopunny）
道具：露帕兔石
特性：柔软
努力值：252物攻/4物防/252速度
性格：开朗（+速度，–特攻）
技能：下马威+飞膝踢+报恩+冷冻拳

球桶菇（モロバレル/Amoonguss）
道具：黑泥
特性：再生力
努力值：252 HP/100物防/20特攻/136特防
性格：沉着（+特防，–物攻）
技能：蘑菇孢子+淤泥爆弹+觉醒力量（火）+亿万吸取

清洗电鬼（ロトム/Rotom）
道具：剩饭
特性：浮游
努力值：252 HP/240物防/4特攻/8特防/4速度
性格：大胆（+物防，–物攻）
技能：变压+高压水泵+鬼火+分担痛苦

托尔涅罗斯–灵兽（トルネロス/Tornadus）
道具：生命玉
特性：再生力
努力值：80物攻/176特攻/252速度
性格：天真（+速度，–特防）
技能：暴风+热风+打落+蜻蜓点水

队伍解析

托尔涅罗斯和电鬼是两只非常不错的中转手，同时自身的输出也不低，可以应付不少钢钻鼹鼠和巨甲龙对付不了的物盾。而MEGA手选择了露帕兔，主要还是考虑到大师赛环境下比较热门的上忍蛙和剑盾魂，同时135的高速也能帮助应付非沙暴下的许多高速精灵。球桶菇的作用在于反制大多数草系精灵，比如蘑菇斗士和雪拉比。同时它也可以应对不少主流玩法的水系精灵，比如玛利露利和凯路迪欧。不过由于大师赛最新的秋季赛规则禁止了神兽，因此环境也会有不小的变化，笔者将尽量分析全面的环境。当然，在接受了不少读者的建议后，还是决定将主要对战环境默认为大师赛。

实战解析

好了，队伍简单介绍到这里，既然说到了大师赛环境，本人也比较荣幸代表了秋季赛的红颜道馆来参加了道馆之间的季前赛。因此电鬼和托尔涅罗斯都不能在我的队伍中出现，所以我选择了上忍蛙和电飞鼠作为一个体系的代替。虽然说阵容有了些许变化，不过整体的思路基本一致，围绕我们的沙暴来作核心打法。这里放上视频代码：6BHW–WWWW–WW2R–T79D。同时也感谢比赛的对手：初心道馆的小谢。

首先看到双方阵容，我方阵容是之前介绍的沙暴队，输出核心是钢钻鼹鼠、露帕兔和上忍蛙，巨甲龙负责提供沙暴，电飞鼠和球桶菇进行中转，而对方的阵容从表面上来看是一个晴沙队，喷火龙是X还是Y喷暂时不能确定，仙灵钥匙做干扰，宝石海星作为除钉和高速打击手都可以，蝠蝎和剑盾魂进行联防和输出。阵容上来看是

对方占优，而且仙灵钥匙对我方队伍的压制会比较大。那么究竟该如何应对呢？一起随着笔者的视角进入比赛吧。

比赛开始都是正规的先读，比如我方的上忍蛙直接对着喷火龙读换用蜻蜓点水，第二回合的时候钢钻鼹鼠对着仙灵钥匙换人原因有两个：一个是读电磁浮游，另一个是读蝠蝎上场，所以换上上忍蛙基本上是最好的选择。第四回合笔者认为对手不敢在已知上忍蛙有冷冻光线的情况下让蝠蝎留场，所以让上忍蛙接着读换蜻蜓点水，而对手果不其然换上了仙灵钥匙，如果这回合我方上忍蛙留场便葬送了主动权。这个时候笔者觉得对面会利用仙灵钥匙和蝠蝎的联防让上忍蛙携带的生命玉耗血，这样下去我方肯定亏，而且仙灵钥匙的剩饭一直在的话消耗起来也是挺吃亏的，所以笔者这里并没有再换回钢钻鼹鼠，而是换上了电飞鼠进行中转。对面也非常厉害，知道了我方的意图后，直接上巨甲龙对电飞鼠进行压制，于是笔者只能换人，而且对手也猜到了我的意图，不过惟一不错的结果是电飞鼠打落掉了对手巨甲龙的专爱围巾。

第六回合，对手巨甲龙直接一发追击打过来，打掉了电飞鼠大概七成的血。第七回合，因为露帕兔对着巨甲龙并不需要下马威蹭血，所以直接飞膝踢。第十回合，对面可能读我蘑菇孢子催眠或者淤泥爆弹，换上了蝠蝎，而我这个时候却怕他用精神冲击强杀球桶菇，所以换上了上忍蛙打算对精神冲击进行免疫，也顺便对宝石海星进行压制，没想到对上了蝠蝎，局势仍然是我占优势。第十一回合，我觉得对面在知道上忍蛙有冷冻光线的情况下，蝠蝎应该不会留场，而且HP已经满了并不需要用保护蹭回复，所以直接读对面上仙灵钥匙会利用生命玉进行消耗战，于是换上电飞鼠进行压制。第十三回合我直接读对面换人用了剑舞，因为气球的缘故，蝠蝎不能直接地震，因此还可以再剑舞一次。第十五回合的时候，对面觉得不太好用蝠蝎挡我，所以直接用影袭破了气球，这边则用地震打倒了剑盾魂。第十七回合，我方再次读对面精神冲击换上忍蛙，果不其然它用了精神冲击。

第十九回合是整个比赛局势真正的扭转，露帕兔耿直的冷冻拳打中了对面换上的仙灵钥匙，可喜的是触发了冰冻效果，最大的威胁也算基本解除了。第二十三回合我读对面会换人，用高速旋转除掉地钉，但是对面一个漂亮的先读直接一发蛮力收走了我的钢钻鼹鼠。第二十六回合因为上忍蛙的血不太多，不敢用来挡宝石海星，怕对面反读用水泵，所以笔者更稳妥地用了巨甲龙，而巨甲龙没有80威力的咬碎恶本也算是个小小的缺陷吧，不过考虑到上忍蛙可以轻松收走对手剩余的2只精灵，因此也没有必要走人了。对手果然直接两发水泵带走了巨甲龙，但是大局已定，最后笔者的上忍蛙用恶波和冷冻光线收走了对面的宝石海星和蝠蝎，为比赛画上了句号。

实战总结

总得而言，本场比赛我们的核心露帕兔、钢钻鼹鼠和上忍蛙都有着非常不错的表现，这也体现了这个队伍的思路，利用沙暴或者中转来为队友创造出良好的输出环境。当然，比赛中的运气因素加上稳定的先读，也是获胜的另一个原因。希望大家可以从本次的分析中学习到沙暴队的精髓，如果觉得仅仅一场实战不足够的话，那么笔者在个人的视频空间为大家准备了更多场实战演练分析，大家如果感兴趣的话，也可以去看看。地址在此：http://www.bilibili.com/video/av2962294/

口袋妖怪全国大师赛 总结与展望

文 / 风岚醉　编 / 昴星团



大家好，本辑的大师赛栏目分为三个部分。首先，我会对夏季赛正赛阶段的一些数据（主要是使用率）进行分析小结。然后会给大家推荐几个精彩的比赛视频一起来欣赏，并配上一段导读文字。最后，秋季赛的筹备工作也在九月份全部完成了，本辑会对秋季赛的新道馆和新规则进行初步的介绍。

※ 本文中“全国大师赛”为玩家组织的民间比赛的赛事名称，非国家或官方举办。





夏季赛正赛精灵使用率情况分析

本次夏季赛从一开始的小组赛到最后的淘汰赛一共进行了156场有效比赛，全部比赛的精灵使用率前十名如下表所示：

编号	精灵	使用率	胜率
479	电鬼	35.26%	53.64%
645	拉恩德伦斯	30.13%	58.51%
530	钢钻鼹鼠	26.28%	46.34%
663	火矢鹰	22.44%	45.71%
681	剑盾魂	19.87%	48.39%
006	喷火龙	18.27%	56.14%
485	炎钢兽	17.63%	52.73%
212	铁甲螳螂	16.35%	52.94%
598	铁盘坚果	15.06%	42.55%
073	毒刺水母	13.78%	51.16%

注：电鬼一共出场 110 次，其中 106 只是冲洗电鬼，4 只是微波炉电鬼。拉恩德伦斯一共出场 94 次，其中 89 只是灵兽形态，5 只是化身形态。喷火龙一共出场 57 次，全部携带了 MEGA 石，其中 X 石有 19 只，Y 石有 38 只。

另外，MEGA精灵的使用率中，第一毫无疑问是喷火龙，二到五名分别是雷电兽（39次）、莎娜多（37次）、钢嘴娃娃（28次）和妙蛙花（25次）。

首先要说明的是，应该如何看待一届比赛的使用率。一个系列赛的使用率可以大致反映出多数玩家在这个比赛环境中使用精灵的偏好，但是不能反映这个环境中什么精灵是最强势的。事实上，这个规则下非常强的上忍蛙和MEGA钢嘴娃娃使用率都没有前十，但上忍蛙在出场的35次中，胜率高达62.85%，钢嘴娃娃就比较一般了，可也有50%。另外还有一点，实机比赛的一个特殊情况是精灵的入手和培养难度问题。所以相比平台来说，一些非常强势的神兽，比如拉恩德伦斯化身形态（五代梦世界）、拉迪奥斯、拉迪亚斯、波尔托罗斯等精灵的使用率远远低于平台使用率。还有，一些玩家因为精灵的数量有限，从头到尾都在用差不多的队伍对战，比如打进八强的孑翩选手几乎每场比赛都使用了MEGA雷电兽；上届八强选手小爱的MEGA大钳甲虫队也受到了大量选手的效仿。所以这些现象也在一定程度上影响到了使用率对对战环境反映的客观性。

不过，强势的精灵总归会强势，回顾春季赛的正赛，使用率前十的精灵分别是：冲洗电鬼、剑盾魂、上忍蛙、拉恩德伦斯灵兽形态、蝠蝎、铁甲螳螂、毒刺水母、炎钢兽、火矢鹰和盔甲鸟。对比一下本次比赛使用率，发现有7只是相同的，波动比较大的是喷火龙、铁盘坚果、蝠蝎和盔甲鸟。所以，虽说有一定的非客观因素，但是从使用率中还是可以看出什么精灵在当下环境是更受青睐，也就是相对更实用的。

在影响对战环境的众多因素中，最重要的无疑是比赛规则。夏季赛的规则相比春季赛来说，最重要的变化就是禁止了踩影特性，解禁了水都兄妹和钢嘴娃娃的MEGA石。不得不说，MEGA钢嘴娃娃的开放确实对环境产生了较大的影响，它的特点是刚上场逼换的一波攻势非常强力——对着仙精灵、吉利蛋、没有反击的盔甲鸟等缺乏反制的精灵或者锁招的三颜龙、拉迪亚斯等空档换进，下一回合几乎就要逼迫对手送出炮灰。因为钢嘴娃娃的技能变化相对较多，第一次出场很难确定究竟是什么战术，是强化还是四攻？因此，本次比赛组队的一个重要环节就是针对MEGA钢嘴娃娃，其实可以发现，使用率前十的精灵中，除了毒刺水母外，其他九只精灵都可以正面对拼MEGA钢嘴娃娃，MEGA喷火龙更是一个本身输出强力，又能反制钢嘴娃娃的精灵，这或许是他能在本次比赛中使用率排到第六的重要原因。

另外，虽说本次比赛禁止了踩影特性，但是同样也因为MEGA钢嘴娃娃的解禁，使得对战的节奏加快了很多。线下赛中几乎所有选手都选择了快节奏的队伍，而整个正赛中也只有为数不多的几场高回合的比赛。事实上在踩影特性的精灵中，哥特塞尔针对的往往是反制力非常差的精灵，面对游击、进攻性强的队伍时很难发挥作用。所以，有哥特塞尔的比赛环境需要玩家在组队时就和对手猜拳，猜对手是否会用类似沼王、吉利蛋、翻车鱼、盔甲鸟这些能力盾。而



夏季赛对哥特塞尔的限制直接让玩家避免了这种猜拳，转而提供了钢嘴娃娃这一新的破盾手段供玩家选择。多场比赛证明，钢嘴娃娃核心的联攻对于缺乏反制手段的联防的打击是更加毁灭性的，这导致更多玩家理性地放弃被称为业界毒瘤的类似于“鸟蛋花机沼钢”的联防队（盔甲鸟+吉利蛋+MEGA妙蛙花+冲洗电鬼+沼王+炎钢兽），转而使用快节奏强攻兑子的队伍。而钢钻鼹鼠这种快攻队中最优秀的钉子手、工兵、电免中转，并能对拼MEGA钢嘴娃娃的精灵使用率飙升到第三位也就不是什么奇怪的事情了。

接下来笔者想谈一下几只单体精灵，首先是喷火龙。前面说过，喷火龙的热门可能有一部分原因是部分玩家的喜爱或者针对MEGA大嘴娃，不过能达到接近两成的使用率，和其本身强劲的实力也是分不开的。喷火龙在一场对战中最强的地方就在于可以让对手在试探中付出很大的代价——当然这需要玩家一定的操作，可以参见我在上一辑中提到的内容。对对手来说，反制喷火龙最好的办法显然不是用盾牌中转（事实上几乎没有精灵可以反制刚出场的喷火龙），而是直接高速压制，比如很多玩家都喜欢用专爱围巾的钢钻鼹鼠或者专爱头巾的火矢鹰——确实在可以孵蛋的精灵中，这两只是不错的选择，但有条件的话波尔托罗斯化身形态和水都兄妹会更好。但是，这些高速精灵虽然能逼退喷火龙，而直接对着喷火龙上场却存在一定风险，往往需要炮灰掩护，或者通过读换占得先机，这对选手的操作是一个考验。不过相对的，喷火龙自身也受限于石砾和本身的耐久，需要队友的掩护上场，这使得有喷火龙的比赛中经常陷入互换炮灰的节奏。所以，喷火龙终究还是要靠队伍的配合和玩家的操作才能发挥极致的威力，这也是喷火龙Y的胜率最后是50%的一大原因了。

提到喷火龙的队友配合，这里也不得不提一下本次比赛一个非常流行的队伍——“班喷蛇体系”。正赛里喷火龙Y型的使用率比X型多出一倍，笔者觉得并不是因为Y比X强很多，而是“班喷蛇”这个队伍很受玩家青睐。“班喷蛇”是指巨甲龙（往往带专爱头巾）+喷火龙（Y）+藤王蛇的体系，第四只精灵90%是工兵型的钢钻鼹鼠。其中，巨甲龙和喷火龙能互相覆盖天气，使得这两只精灵互换上场都能给对方提供五回合的天气。同时，巨甲龙能补掉喷火龙的几个重要威胁，包括火矢鹰、水都兄妹，还有大量电系精灵，另外，追击可以对能中转喷火龙Y的特殊盾牌——吉利蛋、呆呆王等精灵及各种高速反制喷火龙的脆皮精灵造成高额伤害。另一方面，喷火龙能为巨甲龙提供格斗、地面、草、

仙、钢、虫这六个弱点的抗性，两者的联防互补性相当出色。而这两只精灵共同的弱点——水系，以及基础速度不够的缺点则由藤王蛇来弥补。喷火龙和巨甲龙凭借超高的输出破盾之后，藤王蛇的清场能力也能被发挥到极致。第四只精灵选择钢钻鼹鼠（基本都带了专爱围巾）的重要原因是提供电免，充当工兵，以及反制这三只精灵都会比较头疼的波尔托罗斯灵兽形态。

这个队伍的强势大大地带动了喷火龙Y的使用率，这使得在整个正赛中，许多选手看到对方有喷火龙都优先以Y型来处理，让许多喷火龙X得到了完美的输出环境，恐怕正赛中喷火龙X胜率达到68.42%，而Y喷火龙胜率只有50%，有部分原因要归结于此。

喷火龙之后笔者想谈的是本次比赛解禁的MEGA钢嘴娃娃。MEGA钢嘴娃娃是一只非常容易在开局阶段打出优势的精灵，和喷火龙一样，它具有直接逼对手交炮灰的能力。但是MEGA钢嘴娃娃受限于速度和HP，而且它的先制技能突袭是不稳定的，所以钢嘴娃娃面对一队高攻高速的精灵就显得很乏力——因为这样的情况下上场机会难找，而且站不住，站不住还谈什么输出呢？钢嘴娃娃打死对手一只，但是打死的基本是对手认为对这一局作用最小的精灵，而对手的喷火龙、拉恩德伦斯灵兽形态等精灵上场时，又是己方陷入对手的节奏了，正赛中MEGA钢嘴娃娃输出一两次就炮灰的对局也随处可见。当然，钢嘴娃娃确实也是正赛中被针对最多的精灵，前面也说过，使用率前十的精灵中基本都可以打钢嘴娃娃。所以，环境的不友好以及本身的难操作性共同拉低了MEGA钢嘴娃娃的使用率。

但是，钢嘴娃娃本身超强的联攻能力还是让人留下了深刻印象，尤其是正赛中非常流行的恶仙联攻——钢嘴娃娃配合三颜龙的推进（有时候是三颜龙配合仙精灵），在拆联防上展现出了惊人的效率。三颜龙多数都会带专爱眼睛和蜻蜓点水，主攻特殊端，用大威力的双本输出压制对手血量的同时，对于难啃的特殊盾牌（比如快乐蛋，仙精灵）还可以直接蜻蜓点水换钢嘴娃娃继续压制。这两只精灵不仅在进攻属性上有良好的互补（恶仙只有火焰狮这个盲点），而且在联防上，两者也能相互提供出场机会。笔者认为，三颜龙的使用率能压制水都兄妹这么多，一方面是三颜龙可以孵蛋的原因，另一方面就是三颜龙和钢嘴娃娃的配合比水都兄妹更凶残。但是，这个组合的缺点就是速度不够，虽然他们在破盾上极具破坏力，但在快攻对拆方面略显疲软，所以需要高速队友的配合，比如火矢鹰，上忍蛙等等，或者需要一个高耐久的中转来对付MEGA露帕兔、MEGA雷电兽等高速压制型精灵。



总的来说，和喷火龙一样，MEGA钢嘴娃娃发挥出的作用是和玩家操作水平密切挂钩的，首先玩家要有优秀的双换意识以更多为其提供上场输出的机会，还需要玩家有藏技能的意识，以及对其队友配合问题的理解，这样才能在其打出第一波优势后继续扩大自己的优势。

然后笔者想说的是使用率依旧很高的雷电兽。春季赛的强势对攻体系——踩影+上忍蛙+MEGA雷电兽/露帕兔在夏季赛中已不复存在，但夏季赛中雷电兽依旧高坐MEGA精灵使用率第二的位置，其实是让笔者感到有点意外的，虽说这里面确实有一位选手在他的九场比赛全部使用了MEGA雷电兽的缘故。不过仔细想想，在一个整体更偏向对攻互换的环境中，MEGA雷电兽确实能发挥很强的压制能力——他有135的速度种族，非常适合游击的威吓特性及变压的配合。更重要的是，这是一只能反制喷火龙Y，而且不怕MEGA钢嘴娃娃的精灵，而且对于这两只MEGA核心对应的联攻体系（班喷蛇和恶仙）也能灵活应对。再仔细一看，使用率前十的精灵中，除了炎钢兽和喷火龙X，其他的精灵都对（觉醒冰的）MEGA雷电兽存在一分忌惮，所以可以说MEGA雷电兽是一只非常能针对环境的精灵——虽然其本身强度不如喷火龙和钢嘴娃娃，但是他对于热门精灵都有较强的威慑力，而且环境中扎堆的冲洗电鬼也让其操作上最难的一步——MEGA时机有了保障。这也难怪MEGA雷电兽在本次比赛中能有58.97%的高胜率了。确实笔者也说过，针对对手和环境就是在比赛中的最佳战术。

除此之外，以MEGA雷电兽为核心的UTVS（蜻蜓点水+变压）体系配合石砾也是破解联防的优秀手段，这个战术笔者已经提过多次，就是利用钉子的伤害以及蜻蜓点水、变压反复消磨累计的伤害将对手精灵的血量压制到一定程度，再一波带走。这个战术的精髓一个在于尽快下钉，另一个就是参与游击的精灵总是能逼迫对手交换甚至炮灰。拉恩德伦斯灵兽形态、火矢鹰、铁甲螳螂和MEGA雷电兽都具有这样的能力，相比之下冲洗电鬼就弱了很多——它更多是一个联防中转的角色。因此，其本身的灵活性是MEGA雷电兽相较于另一只速度种族135的精灵——MEGA露帕兔最大的优势，后者在破盾后的一波清场确实非常厉害，但是在对手联防体系完善的情况下无法保持像MEGA雷电兽那样的高机动性（虽然MEGA露帕兔有接力棒，但是这个没有输出的技能相比MEGA雷电兽的本系变压肯定逊色了很多）。

热门精灵就说到这里，接下来再来说说两只笔者认为使用率不该排在很靠后的精灵——手刀超人和叠翅鲨龙，他们在本次比赛中分别排在第27位和第24位。这两只精灵在平台中的使用率都是很高的，而且是可以通过孵蛋获得的精灵，本身有非常不俗的实力，所以这么靠后的排名笔者觉得是不太公正的。先来看手刀超人，这是一只对盾牌压制力极强的精灵，尤其是高速舞剑型，携带生命玉强化后，打落可以击杀炎钢兽、冲洗电鬼这样的物理中转，而且因为其特性的缘故，剑盾魂、拉恩德伦斯灵兽形态等精灵也不方便上去反制。就算是高速精灵，面对突袭/打落的猜拳也是很蛋疼的事情。其实在这个凯路迪欧、双柱力王不多的环境中，手刀超人的进攻应该是非常强势的，其胜率也达到了65.2%（15胜8负）。

恐怕手刀超人在本次比赛中偏冷门的主要原因或许是喷火龙过于热门了，确实带鬼火的喷火龙或者龙舞羽休型的

喷火龙X都是手刀超人非常不愿意看到的对手；另外一点可能也是其上场比较困难的缘故，手刀超人最喜欢面对的精灵无非水都兄妹、皮可西、仙精灵、吉利蛋这些好捏的精灵，当然还有锁岩石技能的专爱道具的钢钻鼹鼠、拉恩德伦斯灵兽形态。不过前者这些精灵在本次比赛中不算大热门（皮可西排在第11位）；而后者这样的情况，要找到这些机会也有一定难度。所以虽说表面上看手刀超人确实可以对高使用率的这些精灵造成极大的威胁，但是毕竟自身耐久不是很好，上场输出需要较好时机把握能力。

接着是叠翅鲨龙，这只精灵在全精灵范围内都可以说是非常全能的，进可剑舞三攻大杀四方，退可物耐头盔鲨鱼皮形同坦克，对输出不高的接触技能的反制尤为犀利，另外还有专爱、MEGA双刀等打法，其本身也可反制钢钻鼹鼠、铁甲螳螂、火矢鹰、炎钢兽、剑盾魂这些热门精灵。所以或许惟一在比赛中限制了叠翅鲨龙的出场的就是580种族条款了（比赛禁止使用两只以上种族和大于等于580的精灵）。玩家或许相对来说更喜欢能蜻蜓点水，善于游击的拉恩德伦斯灵兽形态、对队伍联防帮助更大而且能稳妥反制MEGA雷电兽的炎钢兽。

不过，除此之外，或许也可能是因为在这样一个短暂的赛季中，选手们经历的对战场次不多（少的只要三场，多的也不过十来场），或者盲目跟风欠缺思考，所以对于环境中其他高强度高实用性的精灵缺少开发。像露帕兔、耿鬼、巨嘴河马，还有本次比赛中一个非常实用的物理中转——巨藤怪，这些精灵被运用的程度也远远不够，所以产生了当前这个尚不成熟的环境。不过相信随着玩家们对对战环境自主思考的深入，今后的比赛中更多精灵的潜力会被选手们挖掘出来。

正赛比赛视频推荐

夏季赛中涌现了相当多精彩的对战，除了上次给大家分析的两局以外，这次会给大家带来十场比赛的解析（排名不分先后）。

注：比赛视频可以在 bilibili 弹幕网上观看，也可以直接用 3DS 观看，在此就不专门给出实机看视频的教程了。不过只有代码的比赛希望大家及时观看，因为笔者也不能确定这些代码什么时候会失效或被删除。

第一局：爱迪尔 VS 袜神

网络视频地址：http://www.bilibili.com/video/av2884825/
实机代码：4PMG-WWWW-WW2Y-JJJ6 或 73SW-WWWW-WW2Y-JJAG

比赛解析：首先给大家带来的比赛是16进8淘汰赛的第一局，由第13区冠军爱迪尔对阵第14区冠军袜神。爱迪尔的队伍是高音蟾蜍+三颜龙+钢嘴娃娃+剑盾魂+巨甲龙+光翼兽；袜神的队伍是蝠蝎+手刀超人+炎钢兽+球桶菇+翻车鱼+快乐蛋。

爱迪尔使用的是夏季赛经典的恶仙联攻体系，袜神则一连放出三只粉红恶魔，可见这又是一场观众们喜闻乐见的

攻受撕逼大战。双方首发分别是高音蟾蜍和蝠蝎，高音蟾蜍是为数不多的不会冷冻光线的水系，蝠蝎下毒后替身保护耗死对手几乎没有压力。不过事实上爱迪尔前期想打破蝠蝎的控场也只能用这种送炮灰上三颜龙逼换的手段，并在逼换间隙趁机上MEGA钢嘴娃娃强势压制对手。确实，MEGA钢嘴娃娃极为丰富的战术变化和超高的输出让袜神不敢轻易换精灵，只能炮灰手刀超人再换蝠蝎。

蝠蝎再度上场后爱迪尔似乎还是没有特别好的破解方式，只能走老路，此时局面已经对爱迪尔非常不利。不过三颜龙再度登场时炎钢兽已经血量不健康，袜神终于亮出快乐蛋中转——而这也是爱迪尔的突破口。不得不说袜神对于联防的理解也是很到位的，看到对手这么凶猛的阵容，一直藏着快乐蛋这只反制能力有限的精灵以免被钻空子。爱迪尔面对快乐蛋时也没有很急躁，他选择先用光翼兽周旋一下，在光翼兽电磁波麻痹了快乐蛋后，爱迪尔亮出了她的王牌——巨甲龙。但袜神也不是省油的灯，他判断爱迪尔此时会换上钢嘴娃娃或者巨甲龙强突，所以直接换上了蝠蝎，想要继续控场，只不过，他这次遇上了有冷冻拳的巨甲龙。

袜神无奈只好上坚硬头盔翻车鱼，希望用它的剧毒和坚硬头盔反伤耗死巨甲龙，但此时全场亮点出现了——巨甲龙在袜神换人回合使出了龙舞！这个鲜被人问津的大杀器又回到了对战的舞台上。而凭借李子果，巨甲龙面对翻车鱼再度龙舞，接两发咬碎带走。随后，袜神最后的翻盘点球桶菇也直接被石刃收割，巨甲龙一举推平了袜神剩下的五只精灵。这时候选手的操作是否合理已经是次要的了，压抑了这么久，你还没有热血沸腾吗？



第二局：Tibbers大魔王 VS caiyan

网络视频地址：http://www.bilibili.com/video/av2825797/
实机代码：SLVG-WWWW-WW2H-QUAN 或 J83W-WWWW-WW2H-QU2G

比赛解析：本场比赛是小组赛，两位选手都在之前的大师赛栏目中分享过自己的队伍，大家应该不陌生吧。Tibbers大魔王的队伍是拉恩德伦斯灵兽形态+冲洗电鬼+铁盘坚果+轮皮象+凯路迪欧+莎娜多；caiyan的队伍是波尔托罗斯化身形态+拉恩德伦斯灵兽形态+莎娜多+铁盘坚果+火矢鹰+钢钻鼹鼠（两边的队伍长得好像啊有没有）。

从队伍上可以看出caiyan全队挡冲洗电鬼是比较困难的——虽说能击杀它的精灵不少，但是没有一个稳妥的中

转，这或许也是caiyan把波尔托罗斯放在第一位希望压制对手的冲洗电鬼的重要原因吧。不过事与愿违，大魔王首发是拉恩德伦斯灵兽形态，caiyan只好也换上自己的拉恩德伦斯灵兽形态，被大魔王蜻蜓点水后换上冲洗电鬼。不过，面对这个最不希望看到的局面，caiyan的处理霸气果断——拉恩德伦斯灵兽形态直接选择大爆炸，将冲洗电鬼的血量压制到了火矢鹰的勇鸟的收割范围。大魔王对caiyan跟进的MEGA莎娜多毫无办法，只能利用炮灰掩护高速的拉恩德伦斯灵兽形态压制。此时caiyan的问题也来了，因为拉恩德伦斯灵兽形态和冲洗电鬼互换后，自己那没有剩饭的铁盘坚果被大魔王的拉恩德伦斯灵兽形态的地震打过了半血，血量早早被压制，给后面的对战留下了隐患。

不过，caiyan大体上在后面的比赛进程中凭借稳健的操作占据了优势，不过因为不敢冒险所以送掉了己方惟一能先手拉恩德伦斯灵兽形态的火矢鹰，这意味着他后面的比赛中只能靠联防互补来对抗拉恩德伦斯灵兽形态的强攻。比赛最后阶段比赛发生了转折，当时caiyan剩下黄血铁盘坚果、满血MEGA莎娜多和波尔托罗斯，大魔王剩下接近残血的凯路迪欧、满血未MEGA的莎娜多和满血拉恩德伦斯灵兽形态，场上铁盘坚果刚对着凯路迪欧下了一发寄生种子。这回合按常理，铁盘坚果很有可能保护一下，因为自己血量扛不住下一发高压水泵，但是回血后就可以做到。为了避免这种情况，大魔王选择换上拉恩德伦斯灵兽形态直接压制。然而这一切似乎在caiyan意料之中，铁盘坚果漂亮地读换人继续丢下一发寄生种子，但是……miss！没有回复的黄血铁盘坚果被打落带走，这下局势紧张起来了。



双方最后交换炮灰后，形成大魔王的专爱围巾的拉恩德伦斯灵兽形态一打二的局面，拉恩德伦斯灵兽形态的石刃可以先手击杀caiyan的不健康的MEGA的莎娜多和波尔托罗斯，但也会被caiyan的两只精灵的分别用高级噪音和觉醒冰带走。所以实际上大魔王有64%的获胜机会（两发石刃命中），而结果究竟如何，那就要看天意了。

第三局：皮卡 VS 冻奶

网络视频地址：http://www.bilibili.com/video/av2922037/ （第50分03秒开始）
实机代码：5D6G-WWWW-WW2S-UACN

比赛解析：本场比赛是双方八进四的第二局，第一局比赛冻奶获胜，也就是说这局是天王山之战。皮卡的队伍风格还是采用联防为主的套路，并且使用了MEGA哥特拉王，显然这是用来针对MEGA钢嘴娃娃的，其他精灵分别是蝠

蝎、海蛞蝓、双柱力王、仙精灵和剑盾魂。巧的是，冻奶正好就用了以MEGA钢嘴娃娃为核心的队伍，辅以蝠蝎、铁盘坚果、凯路迪欧、上忍蛙和拉迪亚斯。其实从队伍上看，冻奶在精灵的强度上占有不小的优势。

开局皮卡的蝠蝎遇上冻奶的MEGA钢嘴娃娃，皮卡自信地读冻奶换人让蝠蝎出石砾，不料冻奶更加自信，钢嘴娃娃MEGA后直接打落打下了蝠蝎的剧毒之玉，导致皮卡的蝠蝎无法进入中毒状态，开局就血崩，而后双方进入了HAX大战（就是人品大战）——这也是本局最大的看点。先是皮卡的蝠蝎冰之牙发动了冰冻神教的教义，直接冰冻了冻奶换进的铁盘坚果，你还记得大明湖畔那只被冰之牙活活咬死的炎钢兽吗？当然冻奶迅速也还以颜色，上忍蛙的垃圾桶（尘埃喷射）让海蛞蝓陷入了中毒状态，而紧接着的恶之波动又直接打出特效将其压到半血以下。海蛞蝓这一回合的打击对皮卡来说是灾难性的，作为队伍中惟一有稳定回复的联防中转，被打残后整个队伍对耗能力就大大被削弱了。不过冻奶的铁盘坚果最后也没解冻，被剑盾魂两下出特效的影子球带走。这场比赛真的可以是说是高潮不断，观众席不断传来惊呼——口袋妖怪对战不愧是“欧洲人”玩的游戏！

比赛的最后，皮卡的铁拳特性、带冷冻拳的双柱力王面对冻奶的三分之一血不到的MEGA钢嘴娃娃、凯路迪欧和蝠蝎，眼看有1V3逆转的机会，但是冻奶的MEGA钢嘴娃娃在接下音速拳的时候，极限发动自带的“气息腰带”，剩3HP不死，一发嬉戏完成反杀。事实上，这局MEGA钢嘴娃娃在拉迪亚斯治愈之愿的配合下击杀了皮卡五只精灵，当之无愧是本场的MVP。而作为最后夏季赛的亚军，这场比赛中冻奶在面对皮卡的众多肉盾联防的情形下，也给MEGA钢嘴娃娃创造了极佳的输出环境，可见MEGA钢嘴娃娃在水平较高的玩家手上以及在破解联防的能力上还是能发挥恐怖战斗力的。



第四局：Fast VS 吧主甲

网络视频地址：http://www.bilibili.com/video/av2851283/
实机代码：266G－WWWW－WW2H－BZH9 或 S85W－WWWW－WW2H－CQMS

比赛解析：虽然本场是小组赛，但是这场比赛获胜的选手就可以从小组中出线，因此也是很关键的。两位选手都是春季赛正赛选手，其中吧主甲就是最后的冠军cheralu。不过在这么关键的一局比赛中，吧主甲选择了一个不是很厉害

的核心——MEGA地狱猎犬，看来是要真爱到底了，他的其他精灵是蝠蝎、玛利露利、剑盾魂、高音蟾蜍和球桶菇。Fast选用了钢钻鼹鼠、冲洗电鬼、凯路迪欧、拉迪亚斯、手刀超人和莎娜多。

这局的看点来自于双方的先读、反读以及大局观。开局吧主甲打得风生水起，仅靠蝠蝎就打残钢钻鼹鼠，打黄拉迪亚斯以及打掉了冲洗电鬼的剩饭。Fast开局惨不忍睹，但是MEGA莎娜多一发关键的鬼火命中玛利露利，大大限制了其游击效率。

比赛的第一个关键回合发生在双方的钉子争夺上。Fast判断吧主甲的高音



蟾蜍撒石砾因而换上残血的钢钻鼹鼠想要高速旋转。吧主甲果断换上剑盾魂阻挡高速旋转，并接一发影袭收割钢钻鼹鼠。然而看似吧主甲占尽便宜，不料Fast换进的手刀超人一个销魂的追击直接带走剑盾魂，这下吧主甲在玛利露利烧伤的局面下损失了惟一能和MEGA莎娜多对攻的精灵。这次交换看似吧主甲还占据主动，但是今后每次面对MEGA莎娜多的出击，吧主甲可能都不得不炮灰一只精灵再上MEGA地狱猎犬反制，因此在全局战略上，吧主甲已经陷入被动。其实之前吧主甲肯定也想到过Fast会直接上钢钻鼹鼠，Fast肯定也料到了吧主甲可能会换剑盾魂挡高速旋转，这个剧本究竟是不是提前的算计呢，那就不得而知了，如果再给吧主甲一个选择，相信他的高音蟾蜍会直接选择沸水，而不是贪一把石砾。

总之后面的比赛一句话概括就是，吧主甲对MEGA莎娜多几乎毫无办法。而且Fast似乎来了自信，越读越凶，在凯路迪欧面对MEGA地狱猎犬的回合，更是直接读中吧主甲换上球桶菇而双换上MEGA莎娜多。吧主甲因为怕MEGA莎娜多读换使用高级噪音秒掉自己的MEGA地狱猎犬，而选择让球桶菇留场拼一把，结果被精神冲击直接秒杀，从而失去了最后的翻盘点。

第五局：冻奶 VS 不变哲理

网络视频地址：http://www.bilibili.com/video/av2939535/ （第66分40秒开始）
实机代码：2WUG-WWWW-WW2S-U6VL

比赛解析：第五局比赛给大家推荐的是夏季赛决赛的最终战（第三局），在决定冠军的一战中，冻奶放出了大招——双墙短接体系。其队伍在看队阶段便亮瞎了观众们的双眼：小叶棉+妖精棉+光精灵+图图犬+阿库诺姆+拉迪亚斯。

这个短接战术以前曾经在平台中火过，小叶棉+妖精棉双恶作剧组合的作用在于布置场地，也就是开顺风、挑拨干扰、临别礼物辅助队友。阿库诺姆后续跟进，携带光之粘土造双墙，大爆炸配合队友。图图犬是接力的核心，带了棉花防御和大地支配两个强化技能，最后一个技能是挑拨防干扰。光精灵和拉迪亚斯（MEGA）是接力终点——两只精灵都带了援助力量，替身和回复技能，但都没有携带强化技能——这意味着接力环节一旦出现问题，这个战术的效果就会大打折扣。不知道是出于什么原因，冻奶选择在这么关键的一场比赛中使用了这个非常组队框猜拳的（通俗点说就是非常看运气的）队伍。

而哲理这局选择了以九尾为核心的晴天队，相对来说也不是个常见的战术，但是相比冻奶来说小巫见大巫了。他的队伍是妙蛙花+九尾+毒刺水母+喷火龙+火矢鹰+拉恩德伦斯灵兽形态。

冻奶的队伍看似惊艳，但在实际比赛中，冻奶在战术执行上失误连连——



可见他本人其实对这套接力战术的掌握并不熟练。第二回合，小叶棉对着九尾不直接临别礼物而使用顺风，实际上这个顺风没发挥出什么作用，因为临别礼物对于阿库诺姆放墙的辅助更明显。正因为没有及时临别礼物，所以阿库诺姆面对九尾不得不先出一个光之壁防止对手直接打过来，以至于后来面对火矢鹰再放反射盾时，已经没有大爆炸的机会，否则可以拉掉火矢鹰垫背。其后妖精棉的顺风+临别礼物combo倒是很果断，但是战术的关键环节——图图犬又出了问题。面对被减双攻的拉恩德伦斯灵兽形态和己方反射盾的掩护，图图犬竟然没有优先选择大地支配，而是先棉花防御了一手，这导致妙蛙花上场时，图图犬忌惮催眠粉不得不先挑拨一手，然后被出特效的淤泥爆弹打成残血，没有机会再出大地支配。其实冻奶根本不用怕火矢鹰，有反射盾的情况下专爱头巾火矢鹰无法秒杀图图犬，也无法打过物耐MEGA拉迪亚斯一半HP。

接力上来的MEGA拉迪亚斯没有特殊强化技能支撑，援助力量就是个80威力的技能，又被生命玉的妙蛙花淤泥爆弹出了特效，只能一直回血，那么被CT或者PP耗干基本就完了。其实冻奶运气还算不错了，熬过了妙蛙花这一关，最后被火矢鹰勇鸟CT带走了。

当然这局除了冻奶的失误外，哲理的操作还算是可圈可点的。比如开局火矢鹰提防对手直接临别礼物而选择蜻蜓点水，中期面对图图犬先换上妙蛙花防蘑菇孢子，淤泥爆弹出特效后果断留场和MEGA拉迪亚斯对拼。正是因为哲理基本都选择了最正确的操作应对，同时也把握住了比赛中出现的机会，所以他才能赢下比赛，获得夏季赛的冠军。

第六局：冻奶 VS 不变哲理

网络视频地址：http://www.bilibili.com/video/av2939535/（第50分钟开始）

实机代码：63ZG-WWWW-WW2S-U7XX

比赛解析：这局比赛同样来自夏季赛决赛，是双方第一局的较量，也是操作上极具观赏性的一局。冻奶的队伍有玛利露利+拉迪亚斯（冻奶的真爱）+喷火龙+火矢鹰+三地鼠+UFO磁怪；哲理则祭出了公主体系，队伍是火矢鹰+冲洗电鬼+双柱力王+钢钻鼹鼠+迪安茜+剑盾魂，全队飞浮水抗电免一应俱全，不过没有带UFO磁怪。

冻奶的战术似乎是一个捕获强化路线，三地鼠的出现在看队时就迎来了现场观众的惊叹。不过，不得不说这场比赛的三地鼠确实堪称MVP，先是在专爱围巾UFO磁怪面对火矢鹰时，冻奶判断哲理换钢钻鼹鼠中转，果断双换上三地鼠，直接把钢钻鼹鼠捕杀，又仗着气息腰带，对冲洗电鬼强行留场，顶住鬼火撒下了石砾，限制了哲理的火矢鹰。

而三地鼠的第二次登台则更令人惊艳，满血的拉迪亚斯面对迪安茜时，竟然直接选择治愈之愿治疗了烧伤的三地鼠，三地鼠满状态后直接捕杀迪安茜，从而确立了胜势。可以说，这两记操作都显得干净利落，充分发挥了三地鼠的捕获实力。只能说，之前哲理的剑盾魂赌气对着喷火龙X留场太不理智了，因为冻奶的队伍实际上容错率一般，如果后期多了剑盾魂的话，哲理依然手握翻盘的可能。



第七局：风王 VS 不变哲理

网络视频地址：http://www.bilibili.com/video/av2922037/（第76分50秒开始）

实机代码：无

比赛解析：双方八进四第二局的较量，风王的队伍是高音蟾蜍+雷电兽+蘑菇斗士+盔甲鸟+剑盾魂+上忍蛙，哲理的队伍是闪电鸟+炎钢兽+妙蛙花+双柱力王+上忍蛙+钢钻鼹鼠。

袋鼠的遗憾！——或许这是这局比赛最好的标题。这局哲理在开局的回合先读相当出色，尤其是专爱围巾的钢钻鼹鼠面对刚撒了石砾的盔甲鸟时，一记漂亮的地震打残了风王换进挡高速旋转的剑盾魂。然后哲理又不断通过双换操作给上忍蛙寻找输出机会，击杀了高音蟾蜍——确实，双换就是上忍蛙最正确的操作姿势。接着，风王一个谜一样的操作，在MEGA雷电兽面对闪电鸟时，变压换上忍蛙结果被闪电鸟的变压直接秒杀，上忍蛙应该是上来中转热风的，但哲理为了游击节奏选择后手变压恐怕也是风王始料未及吧。这下可好，风王在

中期只剩下了道具被打掉的盔甲鸟、半血多一点的MEGA雷电兽和健康的蘑菇斗士，而哲理的六只精灵基本处于健康状态，只有MEGA妙蛙花打到黄血——然而这就是伏笔！

在所有人都认为哲理这局会以6:0的比分胜出时，风王的蘑菇斗士在剑盾魂炮灰后横空出世。面对一个保护蹭饭的炎钢兽，携带了生命玉的蘑菇斗士果断剑舞！六代蘑菇孢子被严重削弱后，真的是很久没见到强化战术的蘑菇斗士了。哲理显然没办法让血量不健康MEGA妙蛙花上场吃可能的音速拳，只好炮灰炎钢兽后换上闪电鸟，然而哭笑不得的是，闪电鸟的速度竟然比蘑菇斗士还要慢，被蘑菇孢子先手催眠，这里就要论闪电鸟速度加过70种族极限的必要性了。闪电鸟一睡就是三回合，不仅自己被击杀，还又送了蘑菇斗士一次剑舞。再看看哲理剩下的精灵：分别是不健康的MEGA妙蛙花、上忍蛙、双柱力王和钢钻鼹鼠，纵使四只精灵血量都是健康的，但又有何用？“翻盘了！”即使笔者和选手坐在和观战房隔离的对战间，也能听到外面躁动的欢呼声。内心已然拔凉的哲理无奈换上MEGA妙蛙花，血量是三分之一多一点，蘑菇斗士毅然音速拳打上去——结果……MEGA妙蛙花剩一丝血没有死！太硬了GG！但即便如此，蘑菇斗士最后的尊严站场还是令人动容！



第八局：Tibbers大魔王 VS 巨Dan

网络视频地址：http://www.bilibili.com/video/av2825797/index_2.html
实机代码：MV9G-WWWW-WW2H-7SY3 或 KBYW-WWWW-WW2H-7ZS9



比赛解析：本场比赛是小组赛，Tibbers大魔王拿出了上面刚介绍过的“班喷蛇体系”，除了“班喷蛇”，剩下的精灵分别是拉恩德伦斯灵兽形态、皮可西和钢钻鼹鼠。巨Dan的队伍则看不出明显的战术，六只精灵分别是UFO磁怪+妖精棉+叠翅鲨龙+玛利露利+盔甲鸟+鬼精灵，看上去这像是一个UFO磁怪和妖精棉辅助剑舞叠翅鲨龙和腹太鼓玛利露利

双强化的战术？看比赛就知道了。

开局巨Dan就陷入了被动，撒完石砾的盔甲鸟面对不明类型的喷火龙（可能他知道是Y型，但不清楚具体是什么打法）不敢轻举妄动，选择直接炮灰上叠翅鲨龙压制，不过大魔王物耐天然特性皮可西的存在让叠翅鲨龙无法控场。双方随后经过一些技能上的互相试探，来到了藤王蛇打玛利露利的局面，随后，亮点出现了——藤王蛇自信站场绿叶风暴，怎不料，玛利露利不仅未受到伤害，物攻还升了一段！这是一只食草特性的玛利露利！玛利露利这一回合又选择了超级健忘，藤王蛇毫无办法。大魔王只得换上皮可西，不过已经暴露了月之力量、许愿和保护三个技能的皮可西，此番又直接对着屠龙勇士下了一个“电马威”（圈内将电磁波上去直接使得对手无法行动的现象戏称为电马威），这相当于暴露了自己的队伍没有精灵能治疗异常状态，被玛利露利直接下了剧毒，这下大魔王陷入了被动。

其实仔细分析一下，食草特性的玛利露利确实是针对“班喷蛇体系”的好手，除了巨甲龙的石刃和晴天下喷火龙的大字火会比较疼以外，其余情况反制起来都相当舒服，尤其是玛利露利完封藤王蛇的情况下，高速精灵的压制就会让巨甲龙和喷火龙非常不舒服。

然而，巨Dan的精彩操作还没有结束。中期经过一些消耗后，大魔王的喷火龙晴天下火焰放射打了叠翅鲨龙半血，而后上藤王蛇中转地震。藤王蛇面对食草玛利露利的威胁，站场毫无意义，而考虑到天气是晴天且巨Dan可能上玛利露利或者UFO磁怪反制，所以大魔王选择直接读换上钢钻鼹鼠，希望利用晴天的掩护强杀玛利露利。不料，巨Dan也想到了这点，叠翅鲨龙直接留场地震，反杀了钢钻鼹鼠！这次击杀让胜负的天平彻底倒向了巨Dan。

后面的比赛就是玛利露利的个人表演了，面对对手仅剩的巨甲龙、藤王蛇和喷火龙，屠龙勇士亮出了液态圈，在沙暴中不动分毫，并凭借沸水、剧毒，不断蚕食对手的血量，轻松赢下了比赛，宣告了新一代“毒瘤”的诞生。玛利露利在赛后表示：“不管你名字里有龙，还是长得像龙，在我屠龙勇士面前，一个能打的也没有！”



第九局：和也 VS 子翩

网络视频地址：http://www.bilibili.com/video/av2844438/index_2.html
实机代码：US5G-WWWW-WW2Y-XP52 或 2TWG-WWWW-WW2Y-XP3P

比赛解析：第九局还是一场小组赛，和也战神的队伍是假面玫瑰+莎娜多+呆河马+剑盾魂+轮皮象+炎钢兽，看上去比较中规中矩。子翩选手大家还记得么，就是上文提到的九场比赛全部用了MEGA雷电兽的“电狗狂魔”，他这场比赛的另外五

只精灵是手刀超人+凯路迪欧+拉恩德伦斯灵兽形态+冲洗电鬼+假面玫瑰。

和也在观察到子翩的队伍以游击为主，且没有清钉手段时，果断首发假面玫瑰撒菱两次，然后炎钢兽再次石砾一次，不过代价是假面玫瑰的大量HP和炎钢兽的几乎一条命。其中子翩的手刀超人面对炎钢兽时相当霸气，第一发打落直接打掉炎钢兽一半多血，后面虽然被鬼火烧伤，但是强行剑舞，把炎钢兽打到个位数血。和也的炎钢兽太执着于布置场地，到死都没有放出火本。不过，三层钉子的存在确实大大限制了子翩的操作，除了站场对攻外，游击基本只能靠拉恩德伦斯灵兽形态和冲洗电鬼这两只不怕地钉的精灵。

比赛的转机发生在子翩的雷电兽上场后，因为和也全队惟一对付MEGA雷电兽的炎钢兽已被击杀，在己方剩下的精灵中，和也没有选择炮灰黄血的假面玫瑰，而是换上了满血轮皮象，结果被雷电兽两发觉醒冰收割。这个选择有待商榷，因为子翩的冲洗电鬼已经残血，只要炮灰假面玫瑰上MEGA莎娜多，子翩就只能炮灰冲洗电鬼，而子翩剩下的三只精灵速度全部快过假面玫瑰，显然，黄血的假面玫瑰在这个时候已经没有输出环境了。相反，满血的轮皮象因为有坚硬特性和冰飞石，后期可以救场，这里的炮灰选择非常不应该。



后面几回合经过一番消耗，双方又到了3打3的平局，和也剩下基本健康的呆河马和剑盾魂，以及黄血假面玫瑰；子翩剩下健康的凯路迪欧，比较健康的MEGA雷电兽和拉恩德伦斯灵兽形态，场上是呆河马对拉恩德伦斯灵兽形态。这个局面非常不好说，看似子翩的MEGA雷电兽能压制全场，但是和也的剑盾魂可以强行反杀，而且子翩场上的三层钉子也让雷电兽寸步难行，所以最后可能是毫厘之间的胜负。子翩的拉恩德伦斯灵兽形态面对满血呆河马只能换凯路迪欧吃沸水，结果和也的呆河马再次使用了剧毒。不得不说，和也在这场比赛中呆河马的攻击非常不果断，这里直接用双本攻击就能占很大的便宜了。子翩换属性被克的凯路迪欧原本是无奈之举，可能子翩只是想炮灰凯路迪欧上MEGA雷电兽，但没想到在逃过这一劫后，凯路迪欧就此成为打破场上平衡的关键棋子。

凯路迪欧面对呆河马直接一发沸水出了特效，没有剩饭的呆河马直接被烧黄，但更无语的是，呆河马这一回合又点了个剧毒，这或许只能理解为和也点错了。眼看呆河马的血量不足以吃下拉恩德伦斯灵兽形态的地震，和也只能先换假面玫瑰。但是，还剩三分之一左右血的假面玫瑰直接被凯路迪欧的沸水CT秒杀！和也大喊这是什么情况后换上专爱头巾剑盾魂，而凯路迪欧的第三发沸水再次打出烧伤特效！虽然最后自己也被剑盾魂带走，但是拉恩德伦斯灵兽形态面对这个残局已然无双。只能说，子翩欧洲血统的凯路迪欧真是名不虚传！

第十局：漫漫 VS 狂沙

网络视频地址：无
实机代码：M8FG-WWWW-WW2G-YXHK 或者 AK9G-WWWW-WW2G-N346

比赛解析： 最后一场比赛选择第14区的小组赛焦点战，漫漫（ID为Yield）是夏季赛气象道馆的教练，狂沙（ID为Kirishima）则是疾风道馆的馆主。虽然两位选手最终很遗憾都没出线，但这却是一场高质量的对决。漫漫的队伍是三颜龙+雷电兽+巨藤怪+火矢鹰+拉恩德伦斯灵兽形态+钢帝企鹅，狂沙的队伍是蝠蝎+铁盘坚果+炎钢兽+云翅龙+巨甲龙+呆河马。

双方因为彼此比较熟悉，所以一上来就互相尝试先读，不过总的来说漫漫读得更凶一点：MEGA雷电兽两次直接对着蝠蝎变压——要知道雷电兽的觉醒冰是秒不掉蝠蝎的，人家很有可能直接不换人地震。前十回合的试探中，漫漫占据了一定主动，狂沙的铁盘坚果因为贪了一把地钉被打成了残血，而且蝠蝎的四个技能全部暴露。不过十三回合，阵地对攻能力偏弱的MEGA雷电兽的觉醒冰果然还是没能秒杀满血的蝠蝎，被地震反杀，虽然蝠蝎也被打残，但是毒疗配合保护的回血效率极高，这回合可以说狂沙打回了之前铁盘坚果的劣势。

但好景不长，狂沙的炎钢兽又是急着出石砾，导致还没有什么作为就被钢帝企鹅的沸水带走，好在对手的雷电兽已死。不过现在两只钢系全部濒死的话三颜龙要如何处理呢？巨甲龙还要分担对抗火矢鹰和钢帝企鹅的重任。只能说，前期铁盘坚果被打残相当于其联防的多米诺骨牌的第一张牌被推了下去，后续的攻防转换产生了连锁反映，一环扣一环全部出了问题。

中期狂沙的MEGA云翅龙表现出色，火焰放射压制巨藤怪，地震压制钢帝企鹅，并找到一次三颜龙锁招的机会高级噪音将其秒杀，给漫漫造成了很大的麻烦。而己方最大的问题无疑就是呆河马被火矢鹰找到机会鬼火烧伤，而且在后面回合的缠斗中找不到让MEGA云翅龙面对钢帝企鹅的机会，被钢帝企鹅驱雾后撒了石砾。这几回合的拖沓让狂沙陷入了麻烦，因为石砾和烧伤下，呆河马无法挡住火矢鹰的两次勇鸟，后面的战局可能就要靠先读和炮灰来解决了。当时最好的选择或许是在钢帝企鹅出石砾的回合就换上MEGA云翅龙，甚至强顶光栅加农炮上来也是一种选择，反正有羽休嘛。大概是狂沙太执着于沸水的特效了吧。

第四十六回合，漫漫的火矢鹰勇鸟第一次出击，带走了狂沙炮灰的蝠蝎，而狂沙的最后机会就是MEGA云翅龙了，



不过前面还有巨蔓藤这个坎：首先要看巨蔓藤的催眠粉是否会miss，或者看被催眠后能否迅速醒来，如果两者满足其一，狂沙都还有翻盘的机会。然而幸运女神没有站在狂沙这边，最终漫漫的专爱头巾火矢鹰数发勇鸟成功完成了清场。

总的来说，这是一场值得回味的联攻联防局，看完后作为玩家应该反思两点。一个是绝对不可以小看前期试探的损失，尤其是对于普通的联攻联防队，如果前期因为操作太奔放而损失原本不该损失的精灵或者关键精灵失血过多，那么就可能在后面很长的回合内陷入被动。另一个是如何在场面胶着时打开局面。正是因为火矢鹰之前找到的鬼火烧伤呆河马的机会，以及钢帝企鹅石砾的机会，这些铺垫才使得火矢鹰最后完成了清场。大家可以回放视频体会一下这些机会是如何找到的。

秋季赛赛事剧透



在笔者截稿时，秋季赛还没有正式开赛，不过新赛季的相关筹备已经差不多完成了，所以在本辑中笔者会先给各位分享一下新赛季的变革。

首先，规则方面，秋季赛的规则相比夏季赛有以下几个重要变化：只能使用卡标精灵，且不能使用神兽（包括幻之精灵和传说精灵）；MEGA钢嘴娃娃重新被关进小黑屋；解除580种族限制；另外解除除了哥特塞尔以外的踩影特性的精灵的限制。

笔者作为裁判长，可以在此对规则的变动做一些解释。卡标和神兽限制没有特别的理由，只是作为一个赛季的特殊尝试，对于从动画走过来的口袋妖怪爱好者来说，或许没有神兽的对战环境对他们来说也更容易接受。禁止MEGA钢嘴娃娃或许会被不少玩家诟病为只禁强攻不禁联防，但事实并非如此。一个优秀的联防队是不可能没有防MEGA钢嘴娃娃的手段的——虽然确实会比较吃力，但是盔甲鸟、蝠蝎、MEGA妙蛙花等联防队伍常客都可以中转钢嘴娃娃的进攻。反观偏向于强攻的队伍，这些队伍才真的对钢嘴娃娃有一种无力感，因为被对手抓住空挡后登场，自己很有可能就要被迫交出一只炮灰。所以，禁止MEGA钢嘴娃娃其实是对进攻向或平衡向队伍的保护，让玩家们组联攻型队伍时，不用再担心钢嘴娃娃的威胁，从而可以选择更丰富的精灵，打出更多形式的进攻。另外，这次重新对踩影的限制做了调整，禁止了哥特塞尔这个仅次于MEGA耿鬼的踩影精灵，这只是希望选手不要在组队时就

陷入猜拳的纠结。而对于忍兽这种总体偏向辅助队友执行战术的精灵则没有限制，不知道秋季赛会不会有新的以忍兽为核心的捕获强化战术被开发出来，这是值得期待的。

其次，道馆方面。秋季赛一共设立四个道馆（比夏季赛减少一个），分别是气象道馆、初心道馆、红颜道馆和无双道馆，其中气象道馆是夏季赛的原班编制，其他三个道馆都是新设立的。初心道馆的基本特色是首发必定会使用御三家或者皮卡丘（的一只），红颜道馆的基本特色是所使用的精灵的性别全部为雌性，无双道馆的基本特色是六只精灵所携带的道具不会重复。但是，这次道馆挑战有一个特殊机制，那就是设置了四次挑战上限，一旦四次内挑战失败，那么本赛季就无法获得这个道馆的徽章了，所以踢馆前一定要准备充分哦。关于道馆更加详细的报道及踢馆攻略会在后续的大师赛栏目中放出。

最后，互动方面，随着大师赛专题论坛的完工，这个赛季会有非常丰富的道馆战以外的活动。比如在大师赛论坛中会定期举办一系列锦标赛，在比赛中表现突出的有机会拿到正赛的外卡（不用踢馆就能直接参加正赛）。另外，道馆之间还会有许多联谊活动，比如表演赛，4P比赛等，视频到时候在B站上都是可以看到的。

好了，以上就是秋季赛的几项重大变革，在下辑的栏目中，笔者会给大家解读一下新的规则环境以及道馆的详细信息。各位读者朋友们如果有兴趣参赛的话，可以通过以下几种途径了解大师赛，我们期待你的加入！



官方微博：http://weibo.com/pokemon108
官方QQ群：217544284
大师赛论坛：http://www.pokecup.com/forum.php
B站视频：http://space.bilibili.com/948738#!/index
斗鱼直播间：http://www.douyutv.com/244047

文/新房客　编/果汁

口袋妖怪卡片游戏

起源篇1

各位口袋妖怪玩家的读者们，大家好。又到了每月一次的卡片时间了，这次笔者为大家带来的是美版最新套牌“《Ancient Origins》系列”（暂译《古老的起源》）的卡片。单是听名字就觉得很棒了不是么？在这一辑的卡片栏目中，笔者将会如同往常有一样先从草、火、水三个系介绍起。

走路草、臭臭花、霸王花、美丽花





走路草有50的HP。它的技能只有一个Trip Over（绊倒），基本伤害为10+，投币，如果是正面，本次攻击追加10点伤害。走路草的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化之后的臭臭花有了80的HP。技能方面依旧只有一个Drool（流口水），基本伤害为30；臭臭花的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

如果进化为霸王花的话，HP有130，

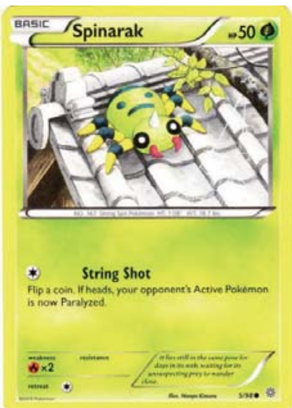
同时追加了能力Irritating Pollen（刺激花粉），双方玩家都不可以从手牌中使用任何物品卡。技能方面霸王花有一个Solar Beam（阳光烈焰），基本伤害为70。霸王花的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

进化成美丽花的话，HP只有120，不过技能方面却增加了一个。美丽花的第一个技能为Windmill（风车），基本伤害为20，使用以后将美丽花与我方后场的一只口袋妖怪交换；第二个技能为Flower Tornado（花风暴），基本伤害为60，使用以后可以将我方场内的草系能量卡任意移动位置。美丽花的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。美丽花这张卡其实还算不错，先用花风暴攻击，把能量卡转移好之后，用风车换人，不仅把能力卡都蓄积好了，连交换消耗都省了。





绿蜘蛛、凶蜘蛛





绿蜘蛛有50的HP，它的技能只有一个String Shot（吐丝），投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态。绿蜘蛛的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化后的凶蜘蛛有70的HP，还有能力Poisonous Nest（毒网），在我方回合进行攻击之前可以使用这个能力，敌我双方前场的口袋妖怪除了草系以外全部中毒。凶蜘蛛的技能只有一个Impound（扣押），基本伤害为30，对手的口袋妖怪

在下回合不能被交换。凶蜘蛛的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。如果是使用草系队伍的话，可以考虑把凶蜘蛛放在套牌内，虽然HP少，攻击威力也不是很大，但只要放在后场放能力毒网就可以了。

三目蜂、金蜂后







三目蜂有40的HP，技能方面只有一个Bug Bite（虫咬），基本伤害为10。三目蜂的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化后的金蜂后有90的HP。它的第一个技能为Intelligence Gathering（汇集智商），基本伤害为10，我方可抓牌，直到手牌中有六张牌为止；第二个技能为Bee Revenge（蜜蜂的复仇），基本伤害为20+，计算我方废牌区里的口袋妖怪，每有一只，本次攻击便追加10点伤害。金蜂后的弱点为火×2，无抵抗力，无交换消耗。

另外一个版本的金蜂后有90的HP，同时允许同时携带两张工具卡。它的第一个招式为Bee Drain（蜜蜂吸取），基本伤害为20，使用以后自身回复与造成的攻击伤害同等的HP；第二个技能为Fury Swipes（疯狂乱抓），基本伤害为30×，投三次硬币，本次攻击的最终伤害为30乘以硬币的正面次数。这个版本的金蜂后的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

比里基昂

比里基昂有110的HP。它的第一个技能为Bail Out（保释），从废牌区内寻找两张口袋妖怪卡放在手牌中；第二个技能为Prize Count（奖励计算），基本伤害为40+，如果我方的奖励卡数量比对手多的话，本次攻击便追加80点伤害。比里基昂的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



火毛虫、烈火蛾







火毛虫有70的HP。它的技能只有一个Combustion（燃烧），基本伤害为30。火毛虫的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

进化以后的烈火蛾有100的HP。它的第一个技能为Solar Birth（烈日诞生），从我方套牌中寻找一张基本口袋妖怪卡并放在后场区，然后再从套牌中寻找两张以上的基本能量卡给那只口袋妖怪携带上，之后洗牌；第二个技能为Glamethrower（喷射火焰），基本伤害为60，使用以后从烈火蛾身上丢弃一张能量卡。烈火蛾的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

另外一个版本的烈火蛾有110的HP，本卡有一项特殊的能力可以保护烈火蛾免受来自对手口袋妖怪身上能力的所有干扰。这个版本的烈火蛾的第一个技能为Burning Scales（燃烧之鳞），基本伤害为20+，投币两次，每有一次正面本次攻击便追加20点伤害；第二个技能为Wind Wheel（风之轮），基本伤害为80，受攻击的口袋妖怪需要和其后场的一只口袋妖怪交换。烈火蛾的弱点为×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。





炎帝

第一个版本的炎帝有120的HP。它的第一个攻击技能为Burning Roar（燃烧之吼叫），丢弃我方套牌最上方的四张卡片，如果那些卡片中有火系能量卡便以任意方式将它们分配给自己的口袋妖怪；第二个技能为Combat Blaze

（近身火焰），基本伤害为20+，本次攻击给予对手后场所有口袋妖怪各20点伤害。炎帝的弱点为×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

第二个版本的炎帝有130的HP，它的能力可以让它携带两张工具卡。它的第一个技能为Flame Screen（火焰屏障），基本伤害为30，在对手下回合间，所有对炎帝造成的伤害都将减少30；第二个技能为Heat Tackle（炎热冲撞），基本伤害为130，投币，如果是反面，炎帝自身反弹30点伤害。炎帝的弱点为×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

鲤鱼王、暴鲤龙







鲤鱼王有30的HP，真是少得可怜……它的技能只有一个Epic Splash（史诗级水溅跃），基本伤害为30，投两次币，如果其中一次是反面，本次攻击便不会造成任何伤害。鲤鱼王的弱点为电×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化后的暴鲤龙有130的HP。它的第一个技能为Berserker Splash（狂战士之水溅跃），基本伤害为80，本次攻击给予场内所有后场口袋妖怪各10点伤害，包括我方哦；第二个技能为Aqua Tail（水之尾），基本伤害为90+，暴鲤龙身上每有一张水能量卡便投币一次，每有一次正面便追加30点伤害。暴鲤龙的弱点为电×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

另外一个版本的暴鲤龙也有130点的HP，它的威力可以让它携带两张工具卡；它的第一个技能为Full Retaliation（全面复仇），基本伤害为30+，计算我方后场鲤鱼王身上的伤害指示物，每有一个，本次攻击便追加30点伤害，如此看来暴鲤龙还是很关心鲤鱼王的。第二个技能为Thrash（暴动），基本伤害为100+，投币，如果是正面，本次攻击追加30点伤害，如果是反面，暴鲤龙自身受到30点伤害。这个版本的暴鲤龙的弱点为电×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

雷吉阿伊斯



雷吉阿伊斯有120的HP。它的第一个技能为Ice Beam（冷冻光线），基本伤害为30，投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态；第二个技能为Resistance Blizzard（抵抗性暴风雪），基本伤害为70，在对手下回合间所有来自对手EX口袋妖怪的伤害对雷吉阿伊斯都将无效。雷吉阿伊斯的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



丘雷姆EX

丘雷姆EX有180的HP，它的第一个技能为Glaciate（结冰），本次攻击给予对手所有口袋妖怪各30点伤害；第二个技能为Icecalibur（冰之圣剑），基本伤害为130，从丘雷姆EX身上丢弃一张能量卡，对手的口袋妖怪下回合不能攻击。丘雷姆EX的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

森林蜥蜴EX、M森林蜥蜴EX





森林蜥蜴EX有170的HP。它的第一个技能为Sleep Poison（睡眠之毒），基本伤害为10，投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入睡眠与中毒状态；第二个技能为Unseen Claw（未见之爪），基本伤害为60+，如果对手的口袋妖怪身上有异常状态，本次攻击额外追加70点伤害。森林蜥蜴EX的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化后的M森林蜥蜴EX有220的HP，技能方面，它只有一个Jagged Saber（锯齿军刀），基本伤害为100，我方可以任意方式给后场的口袋妖怪携带两张草能量卡，并回复被携带草能量卡的口袋妖怪身上所有的伤害。M森林蜥蜴EX的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

总体来说，感觉这次的卡片有明显弱化迹象，也就是说没有了前几期那种强烈破坏游戏平衡、随便一个攻击下来就100，甚至200伤害的那种效果。这也是好事，像游戏一样，已经很强的口袋妖怪还可以Mega进化得更强，但是很多本来就弱的就更不能用了。一转眼快到冬天了，嗯，大家要注意保暖，多穿点，不要冻着。这辑的卡片就介绍到这里，咱们下辑再见了！

栏目主持 马修

精灵中心



随着《口袋妖怪超不可思议的迷宫》的发售，本年度的《口袋》大作家族便也再添新丁，《口袋迷宫》虽然也属于衍生系列，但其严谨度极高，而且自有其挑战乐趣，尤其是本作一改前作简单化的风格，使得游戏非常耐玩。而各位还没接触该系列的玩家，推荐都来试一下，即便你不懂日文，那么本辑的详细攻略也足够帮助你顺利游戏并了解剧情，而游戏中更多有趣的表演和精彩激烈的战斗则更要各位亲身体验，总之，是款不容错过的优秀作品。当然，也要欢迎大家光临我们本辑的“精灵中心”！

10级耗死100级

我有个同学说，他曾经用一只10级的小哥特拉耗死一只100级的，说有个啥技能，他也记不清，总之就是一直会留一滴血一直死不了。有这么个玩意？听都没听过，当时还傻傻地觉得好冲。

厦门 guyo

果汁：然后你竟然信了？

古林：听起来很神奇，但是总觉得有些假……

马修：难道是忍耐？不过那个技能连续使用的话会有很高几率失败的。

昴星团：大概是运气太好所以一直成功发动吗？

玩家画廊扩大版·火鸡一家

绘：我不叫高大上



马修：三个斗士以及一个卖萌的小可爱。

不亦乐乎

自从小学三年级经朋友介绍开始玩《口袋》，发现这游戏太有趣了，那时真的玩到废寝忘食的地步。后来那些朋友不玩了，我还在继续。我还以为身边再没人玩《口袋》了，但在高中碰到了一位玩《口袋》的兄弟，我们感情很好，时常就游戏和动漫争论，吵得不亦乐乎。

宜州 Pokemon狂热者

果汁：陆续退坑……是挺可惜的，不过找到新的玩伴就好。

昴星团：也不用太惦记以前的小伙伴，心里记得感谢他们把你拉进坑就可以了。

马修：昴星团说得对，和现在的朋友玩好吧，过去的伙伴出了坑就拉不回来了。

阿鲁：一个怎么够呢？多找找，说不定学校里还有别的口袋玩家也在寻找周围玩《口袋》的呢。

玩家画廊扩大版·贺电《宝石》



马修：标题上看就能看出的箱底的画，但正赶上万圣节……

玩家画廊扩大版 • 伊布



绘：二卡

马修： 伊布的人气真心高，顺便透露下，据本辑开始参与《口袋玩家》制作的古林说，她家的狗狗长得就很像伊布。

名正言顺

报了日语考试之后，被别人干扰玩游戏或看动画的时候，就可以名正言顺地说："阻扰我做阅读（听力）的话，到时候挂科你负责？"

广州 皮比

果汁： 这话好像还真没法反驳？

昴星团： 很机智，但也借此机会把日语学好吧，以后无论是玩游戏还是找工作都很有用。

阿鲁： 万一你的老师或者家长当初也这么学的英语或者日语呢？

马修： 这么说的时候，也给自己些鼓励吧，把日语学好吧，同学！

《口袋抓取方块》要出多少关

《口袋抓取方块》要出到多少关才停手呢？我打到100多关，感觉还没他们出得快……

广西 曾秋鑫

昴星团： 慢慢挑战吧少年，这坑很大很大……

古林： 有多少口袋妖怪，就有多少关……

马修： 记得游戏刚出没多久就有人导出其中的精灵头像，当时的719种都在。

果汁： 还有MEGA以及新形态，肯定不止719种。

非洲力

明年1月就是初代20周年了，大消息怎么还不公布？希望会有新作。本人最近开始为华丽大赛孵闪光美丽龙，然后组一个路比队。截至写92辑调查表时，我的笨笨鱼已经孵了十三四个箱子了。我觉得我的非洲力越来越强了。

厦门 吉凡

古林： 最近有关《Z》的偷跑消息不是闹得沸沸扬扬么。

果汁： 少年，你需要脱非入欧。

马修： 这算什么，我从《X・Y》通关后孵蛋至今，奇迹交换出去的不知道多少，就从没出过闪……

昴星团： 虽然有运气成分，但还是觉得你们都没用闪耀护符啊。

命中率很虚

为什么我觉得命中率这个东西很虚……55的命中率一路打下来中好多次，高达90的命中率一旦不命中，可能两三刀下去都是空的。

南宁 曾包

果汁： 对，非常看人品。

古林： 看来大家都对人品很无奈啊。

马修： 我以前就说，只是单次的话概率真的无所谓，出了就是100%，没出就是0%吗，反正不会累积到下次……

昴星团： 但是55命中率你中一次，和你90%中一次的心情，是完全不一样的。

《口袋玩家》回函表电子版开通!

本辑开始，《口袋玩家》的电子回函表正式开通，各位只要登录kdwj.ucg.cn，在网页内填写当辑的内容，就有可能刊登于本辑的精灵中心，并参加当辑的抽奖。而且电子回函表支持上传图片，大家的自画像也可以通过手机拍摄或扫描后直接上传（手机拍摄最好选好光线，否则会很黑哦）。

91辑调查之你对《口袋》登录手机平台的看法

同期的《大乱斗》基本没“斗权”了。

厦门 吉凡

很好啊，任天堂在游戏领域的“势力范围”又扩大了，对任氏公司来说值得庆贺。另一方面，对广大口袋迷来说又多了一款佳作!

上海 顾春军

我用3DS玩就好，感觉没必要用手机。

淮南 琐琐

感觉是任天堂向手游的一个妥协吧，我个人希望能坚守掌机，延续掌机的生命。

上海 王志豪

自从任天堂宣布与手游大厂合作后，做出这动作也算是坚实的一步，就是我3DS上的游戏数据能不能移到手机上呢?

南宁 曾包

感觉任天堂也不容易，希望能就此好起来吧。

长沙 刘明

品质不降就好，平台好说。

营口 Terry

这意味着以后可以不用买掌机也能玩上《口袋》新作了?

上海 长门

玩了下，怎么感觉手机版比3DS版坑呢……

福州 芸

也没什么，能赚钱就好。

中山 张靖

92辑调查之你印象中的岩田聪

是一个有着坚定目标的人，如果没他，就不会有那些出色的游戏诞生。

中山 张毅华

我开始玩掌机的时候，和岩田聪的事业一步步走向巅峰的时间正好重合，而聪哥是我最早认识的游戏界名人，对我来说岩田聪是一位年轻有为的总裁，如此英年早逝，真的是天妒英才啊!

南宁 曾包

一开始不敢相信，但确认了之后只想说：天妒英才。。

广州 萌萌

了解不多，但毕竟是一个时代。

厦门 吉凡

说实话，只玩《口袋》，不太关心岩田聪。

太西 阳光下の小猪

本来对游戏业界关心并不多，看了这辑业界话题却感触良多，正因为有这样一位鞠躬尽瘁的玩家总裁，才会有一直为大家带来微笑的任天堂吧。

广州 梁绮虹

是一个很敬业的人吧，为企业做了那么多贡献，自己又是一个软件工程师。总觉得像他一样的人少了。总之，聪哥，一路走好。

桂林 咕哩

他确实很努力，值得尊敬，也感谢他给我们生活带来的欢乐。

淮南 琐琐

对聪哥的印象就是“直接”这个动作，然后感觉他挺不容易啊，压力那么大……

武汉 三组妹抖长

曾经一度力挽狂澜，又带领任天堂抵御住各种冲击。真的是鞠躬尽瘁呢。

大石桥 张帆

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
爱喜・欧希☆	77	口袋画廊	金香仙子	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
浅蓝梦幻	88	口袋画廊	华丽大赛	联系电话
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
曲曲	76	口袋自由谈	再见，小宇	联系电话
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

玩家画廊 口袋版

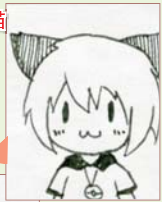
南宁 曾包

马修：在尝试各种包子的画法后，曾包同学新创造了一种包子……



韶关 咕喵

马修：看样子是穿某种校服的猫耳娘。



西安 萝卜



马修：不爽写在脸上……



无锡 赵日天

马修：这种打扮让粘滑龙看起来都非常嘻哈了。



广州 皮比

马修：一只看起来非常有活力的伊布。

口袋聊天室

《口袋妖怪超不可思议的迷宫》开始订购了，心痒中……该不该预定啊？

佛山 Sunny

马修：其实任何游戏，等出来再买也不迟，万一预定完没能第一时间拿到，看着别人讨论而自己还在等游戏到货，那才闹心。

88辑的大木博士钥匙扣好可爱！希望推出更多主角系列。

南宁 鱼子君

马修：感谢鼓励，初代的风格实在很有趣，以后有机会我们会设计更多的角色出来。

网上有些不错的COS求放。

福建 余函倩

马修：这个比较麻烦啊，比如首先要沟通COSER本人获得授权，也不是拿来就能放的啦。不过各位有COS作品投稿，我们还是欢迎的，而且优秀的照样有稿费样书哦。

83辑开始连买《口袋玩家》，那时有篇关于束缚技的文，里面的岩浆风暴让我喜欢上了炎钢兽，不过里面炎钢兽流口水的样子好丑……

汕头 那个人

马修：精灵不可貌相嘛……其实炎钢兽看习惯了还是很萌的。

求一个能把大号3DS塞进去的袋子。

成都 智窗

马修：以《口袋玩家》的赠品成本，做成笔袋那样其实就是最好的了，但对于保护3DS并没有作用……讲真，这部分还是建议买现成的硬壳包来保护比较好。

因为学习很久没碰游戏了，新出的游戏在书上看看了解下也很开心。

大庆 小P

马修：多谢肯定，也让我想起学生时代买不起游戏和游戏机但翻着游戏杂志解渴的那段日子。

《X・Y》快900小时了，大部分是孵蛋时间。

广州 皮比

马修：记得《钻石・珍珠》有999小时59分的上限，到了1000小时便无法继续显示，还不知道《X・Y》能不能显示1000小时以上的时间呢。

92辑的环保袋为什么是白色的啊，会不耐脏哦。

重庆 毛毛

马修：环保袋都是单色，也就是只有底色和黑色，所以底色选择精灵脸上最大片的颜色，而顽皮熊猫脸上最多的就是白色，所以就用白色做袋子颜色啦。

去了Chinajoy，根本没看到任天堂和神游，希望任天堂的产业能在中国有所发展吧。

上海 kiddo

马修：叹息一声，然后一起期盼能在国内展会上看到任天堂吧……

什么时候出一个皮神的屏幕擦就好了。

桂林 咕哩

马修：这主意不错，而且感觉屏幕擦的材质其实更适合做成像素风格的画面。

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园、战术研究（实机和PO）、卡片相关战术打法、口袋画廊、口袋自由谈。

来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

各位投稿时请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。而由于我们是为大家快递样书，因此还请各位在样书地址留下姓名、地址、邮编的同时，也加上有效的联系电话。

特别提醒：注意事项请翻阅目录页“投稿须知”。

福州 VZ



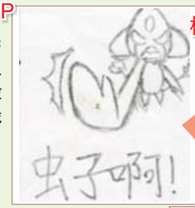
马修：本命画得相当不错啊，还带明暗的。

大庆 小P



马修：这是一只拟人的傲娇玲珑猫。

杭州 忧郁の蓝圣菇



马修：这么大反应！因为超能被虫所克制么?

深圳 小悠



马修：这自画像不错，而且是原画风格。

成都 智窗



马修：戴着瓢虫帽子的梦幻。

汕头 那个人



马修：MEGA胡地的勺子的……正确用法?

网购/邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90、92～94辑，定价18元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元。

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元； 216辑，定价14元； 229、230、232、234、237、238辑，定价19.8元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.13，定价35元，《PSV专辑》： VOL.14，定价38元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

网购 扫描二维码或输入网址购买，**快递费仅2元，购买满28元快递包邮！**

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

邮购

地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020。
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

《口袋妖怪》游戏音乐欣赏——《X·Y》篇

文/国王哆咪 编/马修

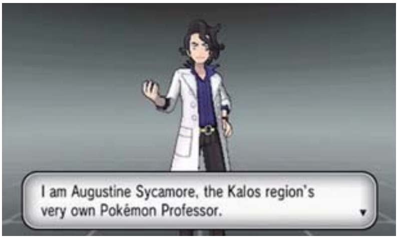
《口袋妖怪》游戏系列拥有大量游戏背景音乐，其中有很多优秀音乐是被大家广泛喜爱的。本次给大家介绍的是《口袋妖怪X·Y》里的优秀音乐，希望能给大家带来享受。

卡洛斯地区主题（カロスのテーマ/Kalos Region Theme）

出现时间：开启新游戏时

玩家在口袋妖怪世界的出现是伴随着响亮的卡洛斯地区主题曲的，画面中英俊的博士向玩家展示了口袋妖怪世界的美好，这也是玩家在口袋妖怪世界留下的第一份回忆。走，去游览卡洛斯！

音乐的旋律与奥古斯汀博士精灵研究所的旋律相同，在之后与博士重逢时，仍然能体会到博士欢迎主角来到口袋妖怪世界时的热情。整体风格带有卡洛斯地区特有的热情。



朝目镇（アサメタウン/Vaniville Town）

出现地点：朝目镇

主角住在一个安静的小镇上，家门口有一个温馨的小院子，里面有一只安静睡觉的铁甲犀牛。当铁甲犀牛醒来后，主角便可以骑乘在铁甲犀牛的背上游玩，但是，可不能骑着它离开家门。小镇里的其他住户也都像这样平静地生活。

柔和的音乐带给玩家的是家的感觉，无论外面多么喧嚣，家里永远是最宁静的。什么时候想家了，来摸一摸家门口的绿树，再骑一骑铁甲犀牛吧！



初次见面

（ともだちのテーマ「はじめまして!」/FRIENDS THEME "A NEW MEETING"）

出现地点：第一次与小伙伴相遇时

在名水镇，和新的小伙伴相遇了。擅长街舞的小胖子提埃诺、学业成绩优异的学霸托罗巴、邻家的孩子莎娜和卡尔姆，五个小伙伴一起踏上精灵训练师的道路。欢快的音乐带给主角成为一名训练师的激动，相信此时其他四位小伙伴心中也是激动不已。



◀和小伙伴们在一起

米亚雷市

（ミアレシティ/LUMIOSE CITY）

出现时间：进入米亚雷市

卡洛斯地区最大的城市兼中心城市，米亚雷市。占据着这里市中心、最高点、城市代表建筑物的人，是天才儿童、电系馆主西特伦。围绕着市中心，五个广场、十条大道对称整齐地排列，每个街道上人来人往，繁华无比。初次来到米亚雷市的玩家，一定会为米亚雷市的巨大而惊叹，甚至担心自己无法走遍这个城市的每一个角落以及结识这里的每一个住户。顶级的美容院、服装店就在米亚雷市，喜欢美丽的主角当然不会错过。再后来，主角解决了整个米亚雷市的电力问题，还战胜了米亚雷市引以为傲的道馆馆主，通过购买大量薄饼成为了米亚雷市最时髦的人，连出租车司机都提供半价的优惠。有时间的时候，主角还会去米亚雷市的顶级饭店享受一顿美餐。总之，好好享受米亚雷市，成为整座城市最幸福的人吧！



米亚雷市的音乐展示出了大城市的自由，玩家无论走到哪里都能发现新的乐趣，正是这音乐赋予了一部分可能性。音乐也毫不漏下大城市特有的气派，乘坐出租车、参观著名建筑、与城市居民愉快地交谈，无论何时，背景音乐都始终伴随着玩家，成为探索这张巨大地图的一个伴侣。

奥古斯汀博士的主题曲

(プラターヌ博士のテーマ/PROFESSOR SYCAMORE'S THEME)

出现时间：在剧情中博士登场时



这大概是口袋妖怪世界最具特色的博士了，卷发，胡茬子，而且是惟一跟主角对战过的博士。看到自己的朋友吕山德做出的毁灭世界的行为，这时的博士又该怎么想呢?

博士的音乐中带有浓厚的忧伤感，悠长而又沉重，讲述了这位不平凡的学者的故事。



◀和主角对战的博士

香水宫殿

(パルファム宮殿/PARFUM PALACE)

出现地点：香水宫殿

坐落在6号路上的豪华宫殿，现在已经变成了博物馆，每天有游客来参观。宫殿里有巨大的庭院，庭院里有特里米安犬在跑，而主角的任务就是在这么大的一个庭院里把狗狗赶到墙角……真是淘气的狗狗啊。说起宫殿，这里还曾经是某个国王自己拥有的宫殿，宫殿里有精心装饰了的房间，在里面还可以找到大嘴娃的MEGA进化石。步入宫殿，还能体会到古代卡洛斯的气息。



这里的音乐由欧洲古典乐器演奏，风格也颇有古典宫廷风格。古色古香的悠扬音乐，将历史与现代融合。

和莎娜在一起（サナと/TOGETHER WITH SHAUNA）

出现时间：在香水宫殿与莎娜一起看烟花时

香水宫殿上空燃起了美丽的烟花，此时主角和莎娜正在阳台上一起观赏烟花表演。莎娜从没有见过这么漂亮的烟花，她说，她将永远不会忘掉和主角一起看过的烟花。

夜晚是观看烟花表演的最佳时间，玩家可以等到晚上20：00以后观看，或者调整系统时间至夜晚。

和莎娜一起看烟花的这段音乐十分轻松，主角可以尽情享受和莎娜在一起的时光，主角可是第一个陪莎娜看烟花的人。

对战!（继承者柯妮）
（战斗!继承者コルニ/BATTLE! SUCCESSOR KORRINA）

出现时间：剧情中与继承者柯妮对战时

精通塔顶MEGA进化与MEGA进化的对决，面对使用了MEGA进化的馆主强敌，主角该怎样与新搭档MEGA卢卡里奥合作，击倒敌人呢？主角的MEGA卢卡里奥凭借先天的速度优势和强大的毅力，在强敌面前力战制敌。新加入主角队伍的卢卡里奥在展示自己实力的同时也展现了MEGA进化的无限可能。

对战的音乐再现了与馆主对战时的主旋律，却比其更热烈、更隆重。与玩家第一次让精灵MEGA进化时的激动结合起来，很好地诠释了MEGA进化的强大。



冲浪（なみのり/SURF）

出现地点：水面上

在卡洛斯地区依然有能尽情享受冲浪的地方，尤其是西边的大海。当置身于深蓝色的海面上，海天一色中偶尔能看到为数不多的几块礁石。把钓竿抛到水里，一边看着浮标一沉一浮，一边等鱼上钩，这种感觉相当惬意。

冲浪时的音乐一上来就让玩家感觉到自己是在大海里，无论向海洋深处继续游动，或者停留在水面的某一个地方垂钓，这首音乐都像海风吹到脸上一般自然舒适。



卡洛斯发电厂（カロス发电所/THE KALOS POWER PLANT）

出现地点：卡洛斯发电厂、精灵球工厂

建造在沙暴漫天的沙漠里，充满现代气息的发电厂。强烈的电流裸露在机械外部，脚下的地板发出诡异的绿色、黄色、蓝色和紫色灯光。为了获取足够的能源，燃烧团占领了这里，却最终被主角驱赶出去。

还有在精灵球工厂，传送带在流水线上高速运转，想必精灵球是怎么样做出来的也能猜出个一二。精灵球工厂同样避免不了被燃烧团占领的命运，然而燃烧团同样避免不了被主角赶跑的命运。

这里的音乐也如发电厂、工厂内一样，夹杂着科技感、神秘感和电的流动声。



重逢（またえたね!/REUNITED）

出现时间：与小伙伴重逢时

一起捕获第一只精灵，一起穿过容易迷路的森林，一起与博士见面，一起欣赏香水宫殿的美景，一起为了MEGA进化而努力，一起去鬼屋探险，一起对决燃烧团……和小伙伴在一起的时光总是那么美好。



听到音乐，仿佛回到了在名水镇第一次见面时的情景。即使想家了，也有同伴在身边的感觉真好。

薰衣市（クノエシティ/LAVERRE CITY）

出现地点：薰衣市

以花草树木为主题的城市，是个可爱的地方，就连路灯也别具特色。这里的道馆便是一棵巨大的树，馆主马修在做馆主之余也是个服装设计师，喜欢把自己打扮成精灵的样子，她的道馆里也全都是穿着振袖和服的少女。在城市的北部有一座精灵球工厂，这真的不会造成污染吗？大概



是因为精灵球是比较环保的吧。

这里的音乐也具有童话里的风格，像是路边的花草都能自由地活动，跳起舞来。如果哪天心情不好了，来到这里，看看风景，听听音乐，应该会舒服起来。

15号路（15番道路/ROUTE 15）

出现地点：15号路、16号路、17号路

风絮镇附近有三条道路。在西边的两条道路长着高草，东边的一条道路则被积雪覆盖。西边的道路上，充斥着恶系和幽灵系的精灵，还有一座传说很恐怖的荒废旅馆，阴森的气氛吓得主角差点不敢进去。继续前进，在东边的道路上主角又被堵路的积雪所困扰，多亏了猛犸猪强壮的身躯，主角才得以经过这个麻烦的道路。

同时选用这个音乐的地图有15和16两条道路和17号的雪地。一边要表现不能适应大城市的年轻人在城外游荡，一边又要表现大雪落在厚厚的雪堆上，两个场景共用同一首乐曲，需要同时具备道路地图设计和音乐设计两方面的功力，这一点很厉害。



AZ（AZ/AZ）

出现时间：剧情中讲述AZ的故事时

AZ是三千年前卡洛斯的王，他的花仙子在战争中死亡。他为了复活花仙子而建造了机器，而后将机器改造成了最终兵器，通过毁灭一切结束战争。因为复活耗费了太多的生命，花仙子选择离开AZ。

在AZ深情的主题曲中，AZ向主角讲述了上面的故事……看得出，AZ对花仙子的爱在三千年后依旧不减。



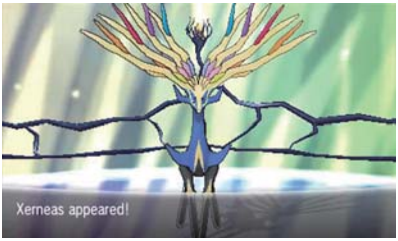
对战！（泽尼亚斯/伊维塔尔）
（战斗!ゼルネアス・イベルタル/BATTLE! (XERNEAS/YVELTAL)）

出现时间：剧情中与泽尼亚斯等对战时

泽尼亚斯和伊维塔尔分别拥有给予生命和夺取生命的力量。它们被燃烧团强

制复活，最终是主角把它们从燃烧团手中解救出来，从此它们成为了主角强力的伙伴。复活的那一刻，真是震撼到了主角。

与它们对战的音乐十分经典，刚开头就有如同表现它们的身分般的段落。随着战斗的深入，它们的强大和玩家尝试捕获它们的激动心情混杂在一起，组成了这首充满力量感的音乐。如果仔细倾听，是否能听出它们复活之初的心情呢？



18号路（18番道路/ROUTE 18）

出现地点：18号路、19号路、21号路

最后的道路了，穿过这条道路就能到达联盟，成为冠军了！道路变得复杂，道路上的敌人越来越强大，有的地方环境也略有恶劣，但这都挡不住主角前进的脚步，有着泽尼亚斯和伊维塔尔坐镇，主角的队伍变得更加强大。无论是岩石还是河流，主角到此都能轻松应付了。越过路上的一切困难，冲向联盟吧！

音乐兼顾了游戏快要终结时的道路和游戏最艰难的道路这两个特点，声音宏伟又振奋人心，催促玩家前进。



对战！好朋友（战斗!ともだち/BATTLE!FRIEND）

出现时间：与小伙伴对战时、联机对战可选音乐



▶托罗巴的雷丘

拥有了泽尼亚斯和伊维塔尔的主角，伙伴们毫不畏惧，尽全力对战。昔日幼小的精灵，今天已经变得强大，精灵们用出的每一个技能都展现出伙伴们对精灵的热爱。无论对战结果怎样，友谊第一，比赛第二。

音乐与主题非常相称，玩家间对战时这首音乐（Music3）是不错的选择。

从最初的火耳狐对针栗鼠，到最终吊桥上的战斗，伙伴们总是一起成长。面对

永远的朋友（ずっと友达!/FRIENDS FOREVER）

出现时间：19号路吊桥上的对战结束时

令人热血沸腾的对战结束了，今后的路还要继续走下去。伙伴们都败给了主角，但这丝毫不影响伙伴间的友谊。这时大家发现卡尔姆没有到场，原来卡尔姆正在MEGA进化的修行中。即使有伙伴远在天边，大家的心还是连在一起的。

音乐的主题又回到了熟悉的旋律，缓和的节奏抒发了伙伴间衷心的祝愿。

映雪市（エイセツシティ/SNOWBELLE CITY）

出现地点：映雪市

被白雪覆盖的城市，冬天般的地方。城市里到处飘着雪花，在屋前可以看到像雪人一样站立的雪巨人，那或许是城市的象征，或许又是城市保持下雪天气所需。城市里有的地方有又滑又陡的坡，走路时一定要小心。处在雪地里的城市显得更加空旷。

音乐整体有种冬季特有的静谧，玩家可以在这里看着雪花一点一点洒落到地上，又可以面对着奇异的森林，渴望进去探险，或者是站在道馆门口，望着联盟的方向，准备拿下这最后一个徽章。这一切元素交织成了整首乐曲。

对战!（冠军）（战斗!チャンピオン/BATTLE!（CHAMPION））

出现时间：与冠军对战时、联机对战可选音乐

在联盟的最后一战，冠军战的音乐。对手是强大的联盟冠军卡奈。身为女演员，卡奈让美丽与强大集于一身，在华丽的屋子里坐镇，作为主角成为新一任冠军的强力阻碍。带着一路上积累的经验和力量，击倒卡奈，成为新的冠军吧！



冠军战的音乐以华丽的氛围为基础，配上清脆的声音作为修饰，加上时不时带给玩家的压力和打击，彻底点燃了玩家对战的热情。玩家间对战时选这首音乐（Music10）也是不错的选择。

奇迹（KISEKI/KISEKI）

出现时间：通关后STAFF

播放《口袋妖怪X・Y》工作人员列表时的音乐。这首曲目在时间上紧接在AZ的花仙子从天而降返回AZ身边的剧情之后。配有歌词。

在玩家感受到三千年重遇花叶蒂的不易之后，配有如此一段抒情的音乐，使玩家感到意犹未尽。

下屏中出现了七国语言的歌词。虽看不懂对方的语言，但同玩一个游戏，同听一首歌，同享一个世界，这是奇迹，是X轴与Y轴交会的深意，是《口袋妖怪X・Y》的真谛！

结束（FIN/FIN）

出现时间：通关后工作人员列表之后，结束画面

画面上简单的FIN标语，配上灵活优美的弧线，宣告着游戏的通关。

与《KISEKI》相近的旋律，平静的风格，就这样结束了游戏，像是在说：感谢游玩。



战斗洋馆（バトルハウス/BATTLE MAISON）

出现地点：战斗洋馆

西洋风格的战斗洋馆，主角可以在里面尽情享受无穷无尽对战的乐趣，用对战的成果换取实用的道具，然后变得更强，重返战场。在这样一个以战斗为惟一目的的地方，主角能做的就只有冲上前去战斗了。

战斗洋馆的音乐贯彻了往代作品中战斗区的主旋律，用激烈的声音号召玩家全身心投入到战斗中。去吧，战斗的舞台就在前方！



▲主角取得了200连胜

服装店（ブティック/BOUTIQUE）

出现地点：服装店

几乎各大城市都有的服装店，每天都会换新货，既有物美价廉的衣服，又有豪华的套装。在店里，主角可以试衣换衣，也可以和同来购物的顾客聊上几句。面对橱窗内的衣服，如果心中有些激动的话，就毫不犹豫地把它买下来吧，过了今天或许就没有这件衣服出售了。

服装店里的音乐完美地再现了商场购物时的心情，各色各样的衣服摆列在玩家面前也激起了玩家收集的欲望。如果有足够的实力能全数买下这些衣服，相信大家都会像音乐的主题那样，停不下来地买买买。



汉萨姆的主题曲（ハンサムのテーマ/LOOKER'S THEME）

出现时间：二周目侦探剧情



充满正义感的国际刑警，哪里有案件哪里就有他的出现。在卡洛斯地区，他伪装成一名侦探，开办了一家侦探事务所。事实上，他的任务是前来抓捕燃烧团的科学家。

他的主题曲如同他本人一般，满满的正义感，快速的节奏也对应了他迅速的行事风格。

汉萨姆哀愁的主题曲（ハンサム哀愁のテーマ/LOOKER'S SORROWFUL THEME）

出现时间：二周目侦探剧情中汉萨姆受伤或离开时

国际刑警汉萨姆在卡洛斯执行任务时受伤住院，在芳缘地区执行任务时甚至连记忆也不复存在，真是一个命运悲惨的国际刑警。不过呢，伤得快，好得也快，汉萨姆刑警没用多长时间就能跑得像以前一样快了。

音乐与汉萨姆的悲惨经历搭配合理，成功渲染出悲伤的气氛，使玩家对汉萨姆的悲惨人生感到惋惜。

玛奇艾露的主题曲（マチエールのテーマ/EMMA'S THEME）

出现时间：二周目侦探剧情以玛琦艾露为主角时



玛奇艾露是汉萨姆的助手，想要帮汉萨姆做些事情，却被燃烧团的科学家柯塞罗希克招揽去做强化服的测试。由于强化服的性能，能力提升的同时，她被柯塞罗希克操控去作恶。最终，柯塞罗希克被带走时将战斗服赠给了她，让她穿着强化服去维护城市的和平。只是，玛奇艾露还不知道柯塞罗希克是反派势力头目的事……

玛奇艾露的主题曲铺满了悲伤的色彩，让玩家听后情不自禁地产生对她的同情。一个天真的小女孩永远也不会知道事情的真相了，她今后将作为穿着强化服的神秘人继续战斗下去。

超现实利修大饭店（グランドホテル・シュールリッシュ/HOTEL RICHISSIME）

出现地点：超现实利修大饭店

二周目剧情中火天王帕基拉所居住的大饭店，是一家很豪华的饭店。剧情中，帕基拉在这里又与主角进行了一次对战，并给了主角有用的提示，委托主角去解决燃烧团科学家引起的事件。饭店里，每层的客房装饰精美，气氛舒适。惟一奇怪的是，在一层，两边的房门都被堵住了，不能进去，会是什么原因呢？即便如此，饭店优美的环境仍然不受影响。

这里的背景音乐十分悦耳，进入饭店，玩家如同进入了豪华的房间，躺在了柔软的床上，甚至旁边还有乐团在轻声演奏。很可惜，这个饭店里没有一间屋子是可以住进去的，要是真住进去了，听着这么优美而空灵的音乐，反而会让人感到孤单吧。

摘树果（もぎってナッツ/BERRY PICKER）

出现时间：好感度系统小游戏摘树果

简单的小游戏，拖动屏幕上方的树果给下方需要这个树果的精灵。



▶音乐是与小精灵逗趣的风格，看着屏幕下方一个个饥饿的精灵，用树果填饱它们的肚子是多么有趣的事。

顶线球（ねらってヘッド/HEAD IT）

出现时间：好感度系统小游戏顶线球



简单的触摸小游戏，玩法类似大多数音乐游戏。在线球砸到精灵的时候点击屏幕来把线球弹起来。线球的下落速度会越来越快。

音乐比较欢快，随着游戏难度的逐渐提升，游戏的节奏加快，这样快节奏的音乐或许会给玩家带来些许的紧张感。

拼图谜题（ぱったんパズル/TILE PUZZLE）

出现时间：好感度系统小游戏拼图谜题



绘制出风景和三只精灵身影的拼图小游戏。难度大概是三个小游戏中最难的，没有兴趣去尝试的话可能很难听到这个音乐了。

音乐很轻松、愉快，游戏本身却不会像音乐那么轻松。

超级训练！（スパトレ!/SUPER TRAINING!）

出现时间：超级训练时



超级训练是一种通过攻击气球来提升能力的训练手段，一只精灵在赛场里面对巨大的敌人，用自己最大的力量发起进攻，将气球击爆、击飞。有时超级训练还伴随了一定的难度，要随时注意躲避敌人发射过来的球。

超级训练时的音乐丝毫不比野外战斗的音乐逊色，有力的声音重现了足球赛场上的激动。当玩家把自己代入一个球员的身分，面对体型比自己还要大几倍的敌手时，玩家能通过自己灵巧的操控，躲避敌人的进攻，胜利击退敌人，提升自己的能力，这样的事情不是很符合每个人变强的需要吗？超级训练的音乐陪伴着每个玩家走过自己的强者之路！



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝30

前情提要：在接受喵喵们寻找困在古墓探宝时失踪的猫老大的委托时，布林拉普等意外抓到了西侧第一座反叛的落泉城的首辅，而在审问这只大冰河外围有名的智者时，才得知他们也已经是逃难的流民了……到底发生了什么事呢？

114 好奇害死猫

在布林拉普和原落泉城驻军统领、浮船鼬杰尔斯的审问下，原落泉城叛军首辅奥尼克，眼中闪耀着难以抑制的恐惧，继续说起了他们占领落泉城后的事……

占领了落泉城后，原本是万民偶像的维蒂斯，一夜之间成为了整个超能力猫一族的女英雄、落泉城的城主维蒂斯女王，原本大街小巷中她妩媚曼妙的海报，也都换成了她英姿勃发的宣传画。而奥尼克则被任命为首辅，除了他是帝国外围有名的年轻学者，在关键时候劝阻了杀戮，维蒂斯也很清楚，在自己明星耀眼的光环下，也只有这个并非自己粉丝的邻家大哥，才

能在自己犯错的时候提醒自己。

也就从这时开始，城中的这些超能猫和神秘猫们也就都把耳朵展开了。就在这之后不久，他们忽然用超能力察觉到，在他们的脚下，似乎有一个规模完全不比这座城小的地下王国！

“会是什么呢？”所有的超能力猫都充满了好奇，尽管是忽然出现，但他们宁愿相信这是因为以前他们的超能力还不够，以此来安慰自己越发旺盛的好奇心。不过他们虽然用超能力探知到深埋地下的巨大空间，但是里面具体有什么还是无法探知出来，从探出的轮廓中可以感知到，那里面很宽阔，有很多很粗的柱子支撑着。虽然这些超能力猫们不像同为猫的喵喵们那样对金钱有着不要命的执着，但猫的好奇心是同样的，而他们恰好又刚刚招降了一众能学会挖洞技能的叉尾鼬。于是便派一个超能猫去宿场町的变色龙那买来了挖洞技能学习机，让这些叉尾鼬们全部学到后一起挖洞，由于这里地下水储藏丰富、土质湿度大，导致冬天地表及靠近地表的土被冻得非常硬，加上那个地下世界实在太深，因此这些叉尾鼬们几乎是昼夜不停地挖了两天才挖通。

而就在下挖的过程中，这些叉尾鼬们明显越来越感到阴冷——正常来说，在下挖的过程中，往地下挖得越深，受地表气温影响就越小，就会越暖和，这也是水鼬们此前下挖的感觉。然而就在完工时，这股阴冷的寒意让他们都不得不停下手，面面相觑中，他们只好派出一个回到地面，告诉监视进度的神秘猫监工，那个神秘猫对这些投降的叉尾鼬本来就没好感，一听这话反问叉尾鼬：“那么，你们到底在担心什么呢？”



“长官！”叉尾鼬气喘吁吁，亦有些惊魂未定，“下面冷得很不正常。我们担心，继续挖下去……”

“会怎样？”猫监工没好气地问。

“会……我担心会挖开地狱的入口！”说到这里，叉尾鼬的脸色都有些绿了。

“哈哈哈哈！”猫监工大笑，“你们这帮蠢材废物，女王陛下是看你们可怜才给你们找些活，好有借口赏你们饭吃，否则的话就这点挖地的活，雇几个鼹鼠挖地工，顶多一天也就挖通了。你们这些东西磨洋工耽误工期就算了，都快收尾了跟我说什么挖开地狱？”

“真的！长官！这下面冷得不正常！”叉尾鼬急得快哭了。

“少跟我装出一副着急的样子。这件事我要是信你，我就是傻子！”猫监工不再调侃，严厉起来，“少废话！赶快下去挖！不然把你们都赶出落泉城，让你们饿死冻死！”

“长官！”叉尾鼬这次也没直接听话下去，而是说，“就算我下去也没用，我动手挖他们都会阻止我。下面都不动弹了。”

“这帮该杀不杀的混蛋！”猫监工嘟囔着骂着，“前面带路！我下去催工！”

于是在叉尾鼬的带路下，猫监工领着几个超能猫随从一路跟了下来，到了最底端，那种阴冷的确让他们都禁不住打冷战，但前面已经嘲笑完叉尾鼬们了，现在回头就太没面子了，想到这里，猫监工稳住不断抖动的臂膀，挺挺胸，故意高亢地说：“这里怎么啦？不是挺正常的吗？”

说着对身旁还一个颤抖不已的超能猫所从说：“是不是？”

“啊，是……是！”那个超能猫随从根本止不住颤抖。让浮船鼬们都忍不住笑了起来。

“笑什么？快挖！”猫监工发怒了，气急败坏地催促那些笑着的叉尾鼬，同时耳朵张开——这是在威胁他们，如果叉尾鼬们还继续嘴硬，他就会使用强大的超能力……

最终，那个地下宫室被挖通了，但是包括神秘猫监督和他带的超能猫随从，以及被驱赶着去挖洞的叉尾鼬，一个都没能回来。

这件事很快惊动了维蒂斯女王，可以说，如果她对这地下世界不好奇的话，没有谁敢在这里张罗往下挖。而原本计算着工期的维蒂斯见没有一个回来汇报，便急匆匆带上高官们去了现场，结果发现入口旁边已经围了一圈，一问留在地面的猫监工的随从，才知道他们都下去很久了。站在洞口，维蒂斯隐约看见，洞底似乎发出金光灿灿的光辉，但同时也清楚地感觉到阵阵阴冷的风从下面传来。看看跟随的高官，都变了脸色。

“你们怕了？”维蒂斯表情严峻地看了看这一众部下，自从成为女王以后，她的表情就由迷人的甜美微笑变为了冷峻。

见部下都不回答，维蒂斯生气了：“前些天才刚刚驱逐了世代压迫我们的帝国守军，怎么这么快你们的勇气就没了？难道这下面再可怕，比反叛帝国、面对名震极圈内外的猛犸大军还可怕吗？如果都还觉得自己是爷们，就跟我一起下去探个究竟！如果连你们都不敢，那我们索性就打开城门，把自己绑了去雪峰顶城，让帝国处死我们，那样更痛快！”

说罢，维蒂斯看看依旧不动的部下们，忽然对近卫下令：“按照官阶高低给我绑！绑结实了扔城下去！”维蒂斯话音一落，她的近卫们呼啦便冲上来，首辅奥尼克最先被绑上，官员们见女王真的说到做到，便呼啦啦跪下，表示愿意跟女王陛下去探险。



“探什么险？”维蒂斯训斥，“你们好好看看，那洞下面金光灿灿，那是什么？地下的黄金之国，我们下去是拿属于我们的黄金的！”说着，她自己首先跳入地洞，临行前还怒气冲冲地指着奥尼克呵斥，“奥尼克，我先多留你在城中一会，等下我们把地下世界的黄金都搬上来让你开开眼，再把你扔城下去！”说罢往地洞深入前行，接着近卫和官员们便也陆续跟了下去。

维蒂斯带领近卫和群臣下去的时间大概是下午三点，而看守奥尼克的三个女王近卫见下去这一行都没动静了，便赶紧给奥尼克松开了绳子：“首辅大人，刚才多有得罪，您赶快休息。”

“休息什么休息！”奥尼克根本没在意自己是否被绑着，而是一直看着洞底，维蒂斯和跟随她的近卫和高官们的身影在金灿灿的洞口前闪了一下后，再无声息。

“首辅大人不用担心。”近卫笑道，“这帮家伙估计是跟女王陛下看呆了，

你看那下面金闪闪的，说不定多少黄金呢……”

“你们……就不奇怪，这个洞里面为什么会金光闪闪吗？”奥尼克问。

“呃，肯定是黄金遍地啊！”

“就算里面连砖瓦泥土都是黄金，里面也得有光源才能这么金光耀眼。这洞一挖开里面就这么亮。你们不觉得有问题吗？”

“呃……可能里面有……长明灯？”

“唉，希望是吧。”奥尼克叹口气，索性张开耳朵，使用强大的超能力对地下进行探测，但太深了，根本探不到什么，只好把耳朵收回，又问近卫，“给我松绑了，等女王陛下回来，你们就不怕跟着受连带责任？”

“嘿嘿，怎么会呢，女王陛下一直很尊重您的！”三个近卫嬉皮笑脸，“等以后有机会还请首辅大人多多关照呢。”

“有机会的话当然没问题……”奥尼克继续看着洞底，心不在焉地回答，他的精力完全在维蒂斯和一众跟她下去的随从们身上了。

结果一直到天黑，都没有一个上来的。而且没有任何信号和口信传上来，暮色降临，奥尼克和三个近卫面面相觑。

“出事了！”奥尼克猛地一拍脑袋，起身交代三个近卫，“你们三个在这给我把洞口看好，有什么情况随时来宫殿跟我汇报！”说罢其匆匆去了宫殿、也就是杰尔斯原来的军情议事处临时给维蒂斯改的居所，召集所有没下地洞的中小官员和军官，来一同商议对策。结果召集的那些还没来，其中一个守洞口的近卫便回来，一脸恐惧地说洞口发生了异变……

“还有什么可商议的，赶紧带着军队下去救女王陛下啊！”都到齐了，都是维蒂斯忠实粉丝的军官们听说维蒂斯出事了，急得都差点跳了起来。

“救？”奥尼克皱皱眉，对刚刚从洞口回来的近卫道，“告诉他们，现在洞口是什么样？”

“禀报各位将军，那个洞口现在冲出的阴风非常强烈，根本无法靠近！而且时不时还有滚滚黑气涌出……”近卫止不住地发抖。

“什么乱七八糟的！”一个军官打断了他的话，“讲鬼故事呢？”

“哼哼！首辅大人！该不会是女王陛下遇难了，你打算做这城的城主吧？”又一个军官阴阳怪气地质问。

“你说什么？”首辅气得拍案而起，“从下午到现在，这么久了，你以为我不着急么？可是着急又能怎么样？你们不是不信吗？那你们现在就带着军队去救女王啊！”

“去就去！”那个军官也毫不给首辅留面子，起身离席，其他的一些军官也轻蔑地对首辅哼了一声，跟着一起走出宫殿。

“真是群鲁莽的家伙，好歹我们超能猫族是以智力闻名的，军队的这帮家伙怎么都这么冲动……”奥尼克埋怨着起了身，对一起来的中下官员道，“走，一起去洞口看看！”

没走出几步，便看到洞口处已经黑雾弥漫，刚才还耀武扬威的军官们也都哭丧着脸跑回来了：“首辅大人！首辅大人！这场面失控了！赶紧下令把洞口堵上吧……”

“洞口堵上？”奥尼克皱皱眉，“那女王陛下她们上来怎么办？”

“哎呀首辅大人啊，都这情况了，女王陛下凶多吉少了……”



“住口！你们刚才还自称是她的粉丝，现在就咒她死了？告诉你们！就算只有一线生机，也不能把洞口堵上。”奥尼克大喊。

“那怎么办？难道任凭这些黑气往外涌么？现在这整座城中都开始弥漫黑雾了！”军官们很焦急。

“我想想……”奥尼克沉思了一会，给各个军官下命令道，“各军队全部听我调遣，今天晚上每10个神秘猫战士为一队，用超能力制造多重屏障把洞口封住！一旦女王陛下她们出来，就立刻撤掉保护，封锁洞口！各组轮流换岗休息！等到明天早上，全部下洞寻找女王！”

“是！”军官们终于服了这个智者。

尽管安排了军队进行值岗，但奥尼克根本放心不下，一直在洞边守着，而那个不断往出涌黑气的洞口，在奥尼克的办法下，竟然也封住了。接近午夜时，大家一直留守在洞口处希望出现奇迹——维蒂斯能带着众近卫和近臣出现，可一直没有，洞口被封住的透明超能力护罩下，只有大团的黑雾在翻滚着。一直到临近半夜，实在撑不住的奥尼克，才回到了家里准备睡下。

结果刚趴下还没等睡实，就听外面乱成一团，接着几个神秘猫侍卫慌慌张张跑进来，二话不说背起奥尼克就跑，奥尼克想问怎么回事但那些侍卫根本不回答，而在奔跑途中，他看到几乎整座城都已笼罩在黑雾中，黑屋里似乎有一些不知道什么很大的圆形的脸若隐若现，同时几乎全城都此起彼伏着超能猫和神秘猫们的哭喊声和惨叫声。

那些侍卫们一直奔跑到城外树林里，才把奥尼克放下来并告诉他，说在午夜零时，那个地洞里的黑雾突然浓了起来，一举冲破了神秘猫士兵们用超能力制造的多重保护罩，接着黑雾再度翻滚出来，黑雾中有很多不知道什么精灵的大而表情僵硬的脸，对着超能力猫们使用影子球和暗之波动，这些超能系的精灵们根本无法还手；更可怕的还有一些缠着白布的不知道什么东西摇摇晃晃、动作僵硬地从洞里爬了出来，见到超能力猫们便牢牢掐住脖子……军队尚无暇自保，城中的居民们也已乱成一团，这些侍卫们知道这场面已经失控，便背上存粮，一起带上他们公认的最睿智的奥尼克一路逃出城。

而回望此时的落泉城，已经彻底笼罩在黑雾之中。

接下来奥尼克便带着侍卫们躲在城外的林中，试图寻找落泉城稀里糊涂陷落的真相，而也就在这些天，他们也收纳了陆续从城中零散逃出的幸存的超能猫和神秘猫，他们每个谈起那天晚上的事，无不惊恐，甚至不敢再去看落泉城，有的晚上睡觉也会从噩梦中吓醒……由于收留了越来越多的幸存者，他们带的存粮很快就吃光了，正好在寻找吃的时，他们探知到了探测古墓的这一行。

115 兴灭继绝

“你是说，现在的落泉城，已经不是你们超能力猫一族占领了？”布林拉普缓缓问着，同时瞥了眼黑雾笼罩下的落泉城，眼神中也有些许的恐惧。

“是的，王子殿下。”奥尼克毕恭毕敬地回答。

“难怪派到西路的斥候没一个回来”布林拉普自语一句，淡然问奥尼克，“那……你怎么看这件事？”

“可能我们最开始就不该与帝国为敌吧。”奥尼克无奈地叹着气说道，“我们超能猫一族，一直有不能把耳朵全部张开、完全开启超能力的祖训，我们都不知道为什么放着如此强大的超能力却不能用，但是出于对未知的可能招致祸患的畏惧，我们世代恪守祖训。没想到维蒂斯……本来她也只是用更强的超能力给她



的演出制造些特别的视觉效果，可是最终她还是被贪欲蒙蔽了内心，带着全族开启强大超能力获得短暂荣耀的同时，开启地狱之门，招致了整族的灭亡……”说罢看看杰尔斯：“我们这次逃生的女孩只有一个，本来出发前我们不打算让她跟着来，但她坚持要来，而我们也实在是缺人手，就带上了她，没想到……族中最后一个姑娘，就这么惨死了。如今即便王子殿下饶恕了我们的谋反之罪，我们剩余的这些也只能在互相大眼瞪小眼中老去死去，全族最终因无后而绝……”

“唉！”布林拉普听到这里也叹口气，埋怨地看了眼杰尔斯。

杰尔斯则不以为然：“王子殿下你不要用这眼神看着我，当时我们可是生死战斗！我不出死手杀了她，她就会杀了我。如果真像这老猫说的，那只能说是他们背叛帝国的报应！”

“是，杰尔斯将军说得没错。”奥尼克凄然地点点头，“这是我们背叛帝国的报应，也是违背祖训的报应……”

杰尔斯对布林拉普道，“既然他们的结局会如此凄惨，那就不如给他们点痛快的吧！”说着做了个斩首的手势。

“说什么呢！”布林拉普有些生气了，“他们做得再不对，也是帝国的子民，如今他们已经为他们的反叛付出了巨大的代价，我们再给补上这最后一刀又有什么意义？这个时候，我们该做的是为他们兴灭继绝啊！”

“兴灭继绝？难道让他们重新振作起来再次背叛帝国么？”杰尔斯不服。

“如果是你，你背叛了之后，我不仅没治你罪，还帮你和你的种族延续下来，你会再度背叛么？”布林拉普看看杰尔斯，问。

“不会！王子殿下的大恩大德，我们不会再度背叛了！”一旁的奥尼克忽然接过话，捣蒜般在地上磕起了头，其他的神秘猫和超能猫们便也跟着一起磕头发誓。

“好了好了。既然各位是知恩图报的，那以后就留在我的队伍里吧。尤其是奥尼克先生，以后还请多给出谋划策！”说罢对一旁的杰尔斯的护卫道，“去，给你们的战友松绑！”

“啊？”杰尔斯和护卫们都一时没反应过来。

“啊什么啊？以后他们就和你们一样，都是跟我布林拉普一起，是推翻权臣基卡斯的复国军！”布林拉普特意强调了“复国军”三个字，水鼬护卫们这才去给超能力猫们松了绑。布林拉普让他们席地而坐后，对奥尼克说：“先生尽管放心，我这一路除了征战，也会帮你们留意是否还有流落于城外或幸存于城中的超能猫和神秘猫，尤其是雌性。如若有，一定善加保护。”

“多谢王子殿下！”奥尼克再次施以大礼，“只是这面城外我们都已经找遍了，再无同族。而城那边及城中……时间紧迫，还请王子殿下尽快发兵……”

“饶了你们命就不错了，还敢催促王子殿下发兵？”杰尔斯依旧没有放下旧



仇，被布林拉普再次拦住，然后对奥尼克道：“奥尼克先生，我也是这么想的，要救出幸存者，时间就是生命。可是现在……我们甚至不知道这城中到底是什么精灵在驻扎。或者说，到底是精灵？还是鬼？”

“我见过鬼魂，没什么可怕的！”我站了出来，“像奥尼克先生描述的这种有组织的突袭和进攻，我觉得应该不是孤魂野鬼，而是精灵，一种我们没见过的或者是隐藏起本来面目的鬼系精灵。”

“诶？斯潘达大哥，你记不记得前些天我们在行会外面碰到的那些……你说的人类脸的亡魂？”波尔卡也想起来前些天把我们都吓得半死的那件事。

“啊！”想到这里我也惊叫起来，因为奥尼克在描述他们遭到洞中不明势力夜袭时，也提到有不知什么精灵的脸，我便让他描述那些脸的模样。

“那些脸啊……从没见过呢。”奥尼克仔细地回忆，但也同时不由自主地发起抖来，这个回忆让他重新回到了那一晚的恐惧之中，“大的脸的长度跟绿毛虫的高度差不多，小的大致相当于小电蛛的高度，有椭圆的有圆的，有圆下巴的有尖下巴的，鼻子很矮……脸整体上是平的，都闭着眼，表情非常僵硬，看不出一点活气……”

“是人类的脸！”波加和布林拉普几乎异口同声，波加本身就是人类变的，而布林拉普有过人类的朋友。

“就是他们！”我也连连肯定，对奥沙和波加说，“就是他们前些天夜袭行会的！”

“这么说，前些天夜袭行会的家伙们的老巢就是在这落泉城了。”奥沙也看一眼落泉城，但旋即便移开目光，那座原本被青山绿水环绕的城池如今被黑雾笼罩、毫无生机，任谁也不想多看一眼。

“对了，喵喵们。”波尔卡这才问起被冷落很久的喵喵们，“你们当初进古墓时，古墓里面是不是金碧辉煌的？”

“对对！”喵喵们本来还以为自己变成了空气，面对布林拉普和奥尼克的和解这种军政大事，他们根本不敢参合半句，忽然被问到有些受宠若惊，“墙壁和地面



都是金砖！墙上燃烧着长明灯，把整座大墓里面照得金碧辉煌！”

“这么说，我的那些没出息的部下，以及维蒂斯他们，都是下到了喵喵们说的那座大墓里？”杰尔斯也动起了脑筋。

“没错，看来一切诡异之事都是出在这古墓上了。”布林拉普点头，转而对喵喵们说，“看来要恭喜你们活着出来了。超能力猫们的同族，可一个都没出来。”

“可能是因为我们畏惧警告，没敢深入吧？各位，可以去救我们大哥了吗？”喵喵们试探地问。

“救你大哥？”杰尔斯接过话，“看样子是没希望了，这座古墓十分蹊跷，贸然进去恐怕我们也出不来了。”

“杰尔斯将军说得对。”奥沙点头肯定，“两支探险队伍进去都音讯全无，整个落泉城的叛军又一夜间全军覆没，这里面的危险系数已经没法用冒险协会的星级难度来评判了。算了，这个救助任务……我们接不了，取消了。”

“你……”喵喵们目瞪口呆，半晌一只喵喵才发话：“你们既然没这本事，干嘛在这地方成立冒险行会呢？居其位而不谋其职，推掉委托任务，我们告到冒险协会，你们不会不知道会是什么结果吧？”

“当然知道。”奥沙无奈地说，“取缔行会资格，十年内不再接受申请。可是，我不能拿行会的弟兄们的性命做赌！取消资格就取消资格好了。”

“你竟然来威胁奥沙会长！”杰尔斯冲上来就要揍那只喵喵，被奥沙拦住了，对喵喵们继续说：“你们也看见了，这座城和你们老大失踪的古墓有多诡异，但是，这座城也是王子殿下复国的必经之路，所以我们必然要把这里完全解决掉。”

“对，帝国境内，决不允许有这种诡异之物存在。”布林拉普保证。

“但是，我们需要通过已有的线索，对这座城和古墓进行仔细的分析。”奥沙继续对喵喵们道，“你也看到了我们现在这个队伍，不光我们行会，帝国的王子和他的复国军、落泉城最睿智的超能力者以及来自南方经历各种大风大浪的资深探险家们。我相信我们能找出对策。你们，相信吗？”

“唔……相信。”这个时候，喵喵们也只能相信奥沙了，不然即使一纸投诉把

奥沙和口袋乐园行会告到冒险协会，行会被取消资格，对于找到救出他们的猫老大也是没有任何帮助的。

“既然这样，大家就都一起动身，把此前冲突中丧命的神秘猫们抬到林子那边的萨伦河畔，洗干净了就地下葬吧。”布林拉普站起了身。

“王子殿下，他们可没有归顺我们……”杰尔斯还想说，被布林拉普挡住：“都是随波逐流的浮世苍生，被命运摆布到生命的最后。他们如此，我那现在还不知道有没有入土为安的大哥又何尝不是？别说那么多了，赶快去干活。”

大概半个小时后，那些被我们和咕咕夹击中死掉的神秘猫的尸首们被清洗干净后埋葬在了树林中，布林拉普带着行会的和他的复国军的军官，以及刚加入的神秘猫们，为他们举行了一个简短的入葬仪式。

“你们都是帝国的子民，本该有一个太平安乐的生活。然而我布林拉普，身为先皇安帕尔特大帝之子，却在帝国动荡之时选择逃避，让重病缠身的哥哥承担所有，致使帝国有今日之乱，兵戈四起，生灵涂炭，此皆我布林拉普之过。这里，给各位先走一步的道歉了。”布林拉普说罢深鞠一躬，表情前所未有地庄重，“如今也只能让各位长眠在这个景色还算不错的地方。各位请放心安息，我布林拉普在世一天，便会尽力去帮助超能猫族延续血脉、兴灭继绝……”在布林拉普没有任何稿子脱口而出这一番悼词时，一直对同胞长鞠躬的奥尼克已经忍不住抽泣起来。

简单的葬礼之后，便启程回到了行会。正在布林拉普给新加入的奥尼克等神秘猫们接风时，来自东侧的豆鸠斥候发回消息：被小痞子帕提斯钻空子夺下的金兰城，已经被冰须熊带着还乡团攻陷，但是并没有如预想般屠城，而是将帕提斯和他的部下全部宽恕并收为部下。而在金兰城与扎瑜城之间的树林中，发现了无家可归的原金兰城守军统领史维恩和他的部下们……

116 营救史维恩

“什么？史维恩他们还活着？”听到豆鸠消息，布林拉普站了起来，“在哪里？还剩多少？之前据我所知，史维恩可是带着金兰城全部守军出城的。”

“大概……”豆鸠想想，“大多数应该都在，不过最少有一半看样子是饿倒或者病倒了。”

布林拉普有点瞠目结舌：“这极地的冬天，就算他们是冰系的抗冻，可这吃的……他们都怎么熬过来的啊？他们能存活到现在，真的不容易！”

豆鸠想想说：“他们在扎瑜城和金兰城之间的森林中，全部被大雪封着，两城的叛军里没有冰系的难以深入，所以他们起码不用担心被围剿。”

“这孙子还有脸活着？”布林拉普自言自语时，一旁的杰尔斯已经拍案而起，“说好一起夹攻扎瑜城，老子拉去半座城的弟兄出城，连老窝都丢了，结果这孙子影都没露，要不是我提前派斥候探到冰须熊过了大沼泽绕开他们，我们现在一个活口都留不下……这个混蛋，我以为他全军覆没殉国捐躯了，结果是带着全部队缩在森林里……”

“冷静下。”布林拉普叫停了他，“让你跟金兰城守军去夹攻扎瑜城不是史维恩的主意，他这么做肯定也有他的难处。有什么话，当面跟他对质吧。你背后把他祖宗十八代都骂遍他也一句听不到。”

“好，等他来了，我好好揍他一顿！”

“你想当面骂他亲手揍他，起码也要先把他们营救出来。”布林拉普说着看看那个豆鸠，“你和接班的同僚交接好，随

时把消息告诉我们。然后你就一起来吃点休息吧。”

“多谢王子殿下！”

这些豆鸠原本属于行会的疾风救助队，但因为搭配出战的猴子数量有限，所以有一些飞行能力比较弱的长年因为没有属性猴子做搭档的豆鸠便长年坐冷板凳，后来布林拉普纷纷接纳被打散的守军成立复国军时，这些每天吃着残羹冷炙无所事事的豆鸠们被布林拉普相中了，跟疾风救助队的队长丹赞以及行会会长奥沙商议后，便把这些豆鸠们纳入麾下。不仅豆鸠，巡夜大队长、夜鹰尤尔科麾下一些原本土匪出身、因为不满行会循规蹈矩生活而怨声载道的咕咕们，也被布林拉普招募进来——对这些家伙，尤尔科和奥沙也是巴不得送出去。因此布林拉普有了自己的飞行精灵军团，但布林拉普并不用他们去战斗，而是成立斥候营，让他们去做刺探侦查工作，豆鸠白天，咕咕晚上，不间断地对附近的胡伦克大沼泽、扎瑜城等进行侦查巡视，布林拉普强调：你们是探子，自保第一，不用拼命更不用杀敌，把最有用的情报带到我这才是你们的正事。

于是这些豆鸠和咕咕们，仗着长着一副人畜无害的呆萌模样，经常沿着山脚在落泉城和扎瑜城边飞过，都没有被注意过。其中西路的咕咕发现了被打散的、比落泉城还往西的桃源城的长毛猪守军洛克一部，便趁着夜色，带着他们成功绕过落泉城来到了布林拉普这里。但接下来，往西派出的斥候便全部有去无回了，意识到西路叛军已经对自己派出的这些外表可爱的精灵们起了疑心甚至痛下杀手，布林拉普便不再往西路派，只是提醒行会的精灵进进出出时注意西线那边的动静，防止被突袭。与此相比，东路的倒是一直顺利，包括冰须熊军团顺利进入扎瑜城、被强制派去强攻金兰城未遂、冰须熊们连夜训练攻城法以及突袭攻占了金兰城，他们都把消息源源不断地送到布林拉普这里……

“萨尔加攻陷了金兰城……会不会看错了？”布林拉普的贴身首席侍卫、双贝海獭福特马尔皱着眉道，“按照冰须熊们的做法，攻下金兰城后，他们肯定会屠城的，他竟然全部宽恕还纳为部下？”



“不会错的。”布林拉普摇摇头，“我的好朋友斯潘达、波加告诉我很多萨尔加的事，包括在他出征时将野蛮的化石龟一族收为部下的事；而上次我委托花斑鸠和火猴子们去烧他们的粮食，本来指望他们对胡伦克大沼泽屠杀，好让他们和沼泽叛匪杀个两败俱伤，结果那家伙不仅没动大沼泽，反而还跟叛首麦克罗结了盟。萨尔加不同于他们的祖先用恐怖和杀戮震慑雪崩山，而是武力和仁慈并用，这个家伙不简单，很棘手啊……”

“怕什么！把他们打出去！让他们回

大冰河仁慈去吧！”杰尔斯捶捶自己的胸膛，一副志在必得的样子。

“算了吧。”布林拉普苦笑，“如果你们早些来投奔我，在口袋乐园时凭借我们对地形的熟悉跟冰须熊还乡团打巷战，我们尚有胜算。现在他们结盟了沼泽叛匪，又占领了东外围最坚固的金兰城。那座城别说整个冰须熊军团尚在驻扎，就算他留一小股守在那，不用考虑任何属性，只闭城坚守，我们也攻不下来的。”

“那我们怎么办？”

“别管这些，先想办法把史维恩他们救出来——起码你可以指着他鼻子当面骂他！”布林卡普虽然这么说着，但心里也没主意，吃饱喝足散了之后，大家都睡下了，而布林拉普在口袋乐园给复国军租的地盘中，也额外腾出房间给新加入的神秘猫奥尼克以及他的同族们休息。

第二天一大早，布林拉普早早起来就去了行会的大厅，召集大众想办法——此时他无比心焦，他不知道史维恩他们是怎么挺过来的，但知道拖延时间越久就可能有越多的冰猪病死饿死，然而对于如何突破全部沼泽叛军驻扎的扎瑜城去和史维恩他们会和，众精灵还是一筹莫展。期间那些喵喵曾不识相地问奥沙说什么时候动身去救猫老大，差点被杰尔斯给揍了，无奈只好委屈地去一边缩着了……

就在为难时，刚刚换早班出去没多久的豆鸠斥候飞了回来，带来了扎瑜城的新动态——驻扎扎瑜城的大部分沼泽叛军，只留下蟾蜍一族，其余全部动身出城，前往金兰城方向去了。

“机会来了！”布林拉普猛地站了起来，对长毛猪洛克和浮船鼬杰尔斯两个复国军总首领道，“你们自从来投奔我成立复国军，我还从来没有打过一场仗。那么今天，就从扎瑜城开荤吧！”

“是！”洛克和杰尔斯几乎是异口同声，底气十足地答应下来，对于那些忽然发动叛乱把他们赶出驻城的叛军，他们恨不得将其撕成碎片，原本打算好好在昨天抓的那群神秘猫身上撒气，没想到布林拉普竟然饶了他，既然如此，那就在战场上好好惩罚叛军吧……

他们豪情万丈地回到驻地，迅速把各自的部下集结起来，而为了表示对王子殿下的支援，奥沙还派出了行会的疾风救助队，他自己张贴委托并出钱支付给丹赞，傲气的丹赞自然接下了这个任务。而这三支队伍，便由布林拉普亲自带队，浩浩荡荡地离开了口袋乐园行会沿河而上，其中冰猪部队沿着河边行进，水鼬全部下河，花斑鸠全部飞在空中，水陆空三路进发——由于他们大都是晚上来的，并没有引起旁边的宿场町的镇子居民的多大注意，因此这次集结成部队出发时，很多镇子居民看得目瞪口呆。

当他们来到胡伦克大沼泽附近时，在前方刺探的另一个灰鸠斥候也来了，他带来消息说，史维恩已经带着他那又病又饿的部下们开始了对扎瑜城的进攻，看来他也得知了麦克罗拉出大部队去金兰城的消息。



“好啊！算这孙子有骨气！”杰尔斯笑着骂了句对布林拉普说，“我们加快行军、去跟他们夹击扎瑜城吧！”

“哦？你怎么看？”布林拉普问刚刚加入的神秘猫奥尼克，他想试试这个在帝国西外围有名的智者。

“这……”奥尼克有些欲言又止，尤其是看杰尔斯，多少有些害怕。

“别怕，该怎么说怎么说。”说罢又对杰尔斯和洛克道，“你们俩听好了，奥

尼克现在是我们的战友，更是我们复国军的第一大谋士，你们不要对他再有以往的偏见，更不要欺负他！”

“不会啦。”杰尔斯有些不好意思了，“奥尼克先生，昨天还请你原谅。我杰尔斯虽然是个大老粗，但最尊重有文化的，你有什么尽管说！”

“要我说，我们还是……就此停下来，在此等候前方的消息好了。”奥尼克终于说了出来。

“说得好，跟我想一起去了。”布林拉普大笑。

“啥？”杰尔斯目瞪口呆，忍着没发作，强挤出笑容问，“这个时候，我们还不去帮他们么？”

布林拉普看看奥尼克：“把原因说出来吧，顺便看看我们想得是不是一样。”

“是，王子殿下。”奥尼克应了后对一头雾水的杰尔斯和洛克分析道，“史维恩将军麾下有外围东路最大部的守军，却丢了固若金汤的金兰城。这对于他来说是耻辱，如今扎瑜城守备空虚，而史维恩他们虽然是饥饿兵，但为了雪耻和拥有栖身之所的愿望，会让他们保持最佳的斗志，所以，这场必胜之战，不如全权留给史维恩将军雪耻吧。”说着又看看布林拉普。

“英雄所见略同！”布林拉普连连点头，接着对刚才回来的以及身边留守待命的豆鸠道，“你们全部去探，把前方的战事及时报告回来。”

“是！”豆们鸠应了后，扑腾扑腾翅膀，呼啦啦朝扎瑜城飞去了。

“那我们在这干什么呢？”眼看着就要痛痛快快地打一仗，却被中断，杰尔斯有些郁闷。

“就地驻扎，开吃，等消息。”布林卡普一声令下，精灵们便忙开了，而布林卡普忽然想起什么，对杰尔斯说，“我们自己在这吃喝，太没意思了。这里距离胡伦克大沼泽很近，你带几个部下，去把沼泽里的长老们请来，一起联欢！”

“好咧！”杰尔斯终于得到了任务，起身就要点兵去围攻大沼泽，被布林拉普叫住了，“记住啊，是请！客客气气地请，不要对他们有任何不敬。”

“啥？请？”

“对！”

“那他们会来？”杰尔斯一脸踌躇，

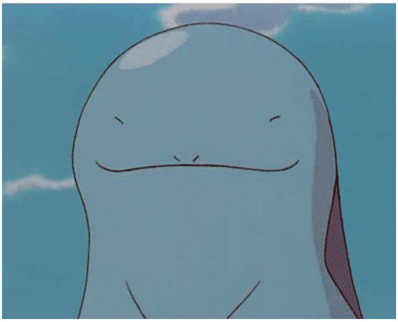
“肯定会！”布林拉普的肯定写在了脸上，“怎么？你怕了？”

“没有。”杰尔斯轻轻低了低头，“为帝国、为王子殿下，在下赴汤蹈火在所不惜，又怎么能惧怕这小小的沼泽，就是自己去都不怕！”

“好，那就你自己去吧！这才彰显诚意！”布林拉普当即赞同，“不愧是勇敢的杰尔斯将军，你去吧，回来我给你记大功！”

“是！”杰尔斯虽然心里后悔得七荤八素，但回答得非常干脆响亮。回到自己的水鼬军部中，向部下交代了后事——一旦自己去大沼泽身遭不测的话，就由谁直接担任统领，指挥全部水鼬军去沼泽给自己报仇。

交代完毕，杰尔斯便独自去了胡伦克大沼泽。一到沼泽入口，发现一个老沼王站着等候，看来也是知道自己到来的消息，出来迎接的。



“老朽是胡伦克大沼泽长老，前来迎接将军。”老沼王主动施礼，他见多识广，知道军队中这种进化的精灵，大大小

小都会是军官——当然，就算对方不是军官但肯定也会开心。

“长老别客气，我是布林拉普王子麾下的水鼬军统领杰尔斯，奉王子殿下之命，来请沼泽的各位长老前去联欢！”话虽然说得客气，但心里恨不得把眼前的老沼王给撕碎。

“王子殿下率威武之师开赴前线，老朽本该率众前去拜见，怎敢劳烦王子殿下亲自邀请。我这就去把他们都叫来，杰尔斯将军先去我家休息等候！”老沼王一边说着，一边热情地把他带到了自己家里，“我这就去，您稍等。”说罢出去了，而杰尔斯则一边骂老沼王虚伪，一边百无聊赖地等开了。

奈奥长老出了门，便把留守沼泽的全体精灵都召集起来，几个留守在沼泽照顾老弱病残的年轻精灵们一听到帝国的水鼬军首领孤身前来，当即就要去杀掉他——他们此前早已得知一支由帝国的王子统领的部队正朝这里赶过来，而且就驻扎在大沼泽附近，如今仅派一个首领自己来，这明显是看不起他们。

“别冲动！”胡伦克沼泽的长老、巨沼怪奈奥喝止了这些冲动的年轻精灵，“那个叫杰尔斯的浮船鼬明知道我们这是沼泽大军的后方，不来剿灭却孤身前来，勇气可嘉。而且他虽然是自己前来，可他身后是那企鹅王子的整个大部队！”

“大部队又能怎样？冰须熊的部队比他们怎么样？还不是不敢进大沼泽来找麻烦？”一个年轻的不服。

“不一样。”老沼王奈奥摇头，“冰须熊的军团里只有新加入的那些化石龟会水，属性上还被我们沼泽里大多数的地属性克制，而且他被烧剩的粮食不多，跟我们在沼泽里打游击，会被我们玩死。但企鹅王子他们不一样，水鼬是帝国水军的最大种族，而浮船鼬又是军官，先前我们出去打听消息的也知道了，他们直接沿河而上，根本不知道有多少水鼬，在沼泽地跟帝国最精锐的水军打游击，你们有多大胜算？”

“那……就眼看着你们被企鹅王子带走？”

“是福不是祸啊。”老沼王奈奥叹叹气，“当初我没能劝阻麦克罗胡来，如果今天因此丧命，也是命数。”

“我们不会让你去送死的，长老！”

“让不让我去送死，你们几个说得算么？”奈奥苦笑，“我们这些老骨头是死是活，看那个企鹅王子的。听着，就算我们被企鹅王子杀掉，你们也不要去找他们报仇！他们恨的是我们这些管事的，和你们没关，你们好好在这里生息繁衍，以后也别去跟帝国再找麻烦。活着，比什么都重要！”

交代完毕，奈奥又叹了一口气，便把所有的长老都带上，心怀忐忑地跟着杰尔斯，来到了布林拉普的驻营。

“哎呀，奈奥长老，快快请进，晚辈有失远迎。”布林拉普早等在营帐外，看到杰尔斯带着一众沼泽老精灵们前来，便热情地迎了上来，拉着奈奥长老进了营帐。

吃喝早已备好，但无论是沼泽的长老，还是复国军旗下的大小军官，因为都各怀心事，吃得心不在焉。惟独布林拉普没心没肺地招呼大伙吃喝，而他一旁的神秘猫奥尼克，也是惟一一个一脸轻松低头吃喝的。

“王子殿下！”奈奥终于受不了了，站了起来，“王子殿下找我们来，有什么事就直说吧，这么弄……太熬心了！”

“哦？长老为什么这么说？”布林拉普放下了吃喝，略带好奇地看着奈奥。

“王子殿下，老朽身为沼泽长老，没能教育好后辈，致使出现反逆。但一切都因为我这沼泽的大长老失职，与其他长老均无关系。”说罢直接五体投地跪倒，“王子殿下若处分，处分老朽一个就好，他们真的都是无辜的……”



就在全场寂静时，忽然营帐外面飞进来一只豆鸠：“报告王子殿下！扎瑜城内蟾蜍守军誓死抵抗，用轮唱守城，史维恩部无法靠近扎瑜城。”

“什么？”布林拉普有些吃惊，因为对于无法攀爬的冰猪一族，用强壮有力的身躯撞击城墙城门是惟一的攻城办法，但他没想到，留守扎瑜城的蟾蜍们竟然会用这种方法阻止冰猪们接近。

“殿下，我们出发吧！”杰尔斯起身道，“留守的蟾蜍毕竟有限，我们两面夹击，他们必然没法都照顾到，到时候破城就方便了。”

“是啊，王子殿下。”洛克也说，“扎瑜城距离金兰城并不算遥远，如果麦克罗和冰须熊们从金兰城前来支援，那么被夹击的就是史维恩他们了，到时候我们可真的没法救了！”

“等等！”一直没吱声奥尼克也说话了，“王子殿下和各位将军尽管在此联欢，只要丹赞将军和几个随从去扎瑜城给留守的蟾蜍守军带句话，让他们上我们这来，别在那守城，不就可以了？”

“啊？”布林拉普也一时没了主意，听到这话愣了一下。

“各位长老，现在留守扎瑜城的，是哪个？你们知道吗？”奥尼克离席来到沼泽长老们面前，边走边问，最后驻足在一个高音蟾蜍——蟾蜍族的长老面前。

蟾蜍族的长老见躲不开，眨眨眼睛，回答说：“这位先生，我刚刚听到前面的消息说，我们族的柏卡特，昨天早上帮着大王……不是，帮助麦克罗那小子脱了险，然后也进化成了高音蟾蜍。没有意外的话，应该是他负责指挥留守的蟾蜍守军。”

“哦，他的家里，怎么样？”

“他啊，还没结婚。父亲死得早，母

“诶？”布林卡普赶紧走下来，“我没有说处分谁啊，来这是联欢的。”

“可是……可是我们沼泽真的出了……叛军啊！”长老说到这里哭了出来。

“亏你还知道！”一个长毛猪大吼出来，“没有你们沼泽的叛匪举旗，帝国怎么会这么乱？冰须熊又怎么能趁虚而入？”

“住口！”布林拉普训斥了那个长毛猪军官一句，对奈奥和所有沼泽精灵道，“自从我父亲过世，哥哥波泰西王继位，帝国的大权便旁落于大首辅基卡斯。而我在最需要挺身而出时却选择逃避而成了到处游山玩水的纨绔子弟，致使帝国民众负担日益加重。麦克罗也好，谁也好，举旗皆情有可原。在此，我先给各位道歉了！”说罢深深鞠了一躬，而在座的复国军大小军官们，都面面相觑，这和昨天不一样，昨天给死者行礼无所谓，毕竟死者为大；可如今这给本该千刀万剐的叛军老窝的长老行礼，这简直是……

亲一手把他拉扯大，挺不容易的。好在他是个大孝子，跟着麦克罗出发前，哭得劝都劝不住，就让他妈保重，说以后接妈去过好日子……”

“嗯哼！”一旁尚在跪着的奈奥咳嗽一声，提醒来蟾蜍闭嘴。但是晚了，最重要的信息已经被奥尼克捕捉到了。

“原来这样。”奥尼克点点头，“那，我们就先借柏卡特母亲之名，请他来一趟吧。等过后你回去，给柏卡特的母亲带话。”

“啊？”蟾蜍长老终于也发觉自己说了不该说的。而此时，奥尼克已经和布林拉普去说他的办法了，接下来丹赞和卓玛兄妹又被布林拉普和奥尼克叫去，小声说了些什么，然后那对花斑鸠兄妹出了营帐。

“来！继续吃，继续喝！”布林拉普高举酒杯，对着长老们道，“等会呢，我会把柏卡特他们都请来，各位也请把我的心意转告于他们，与我一起恢复帝国昔日的繁荣！”

“啊，是……”此时的沼泽长老们，不答应也不行了。

大约三个小时后，门外值守的水鼬进来禀告，说留守在扎瑜城的全部守军已经到达胡伦克大沼泽外，目前已经全部被俘，等候王子殿下发落。

“发落什么啊，这是请来的！”布林拉普话里带着嗔怪，“赶紧去告诉你们的头儿，好好待那些前来赴约的蝌蚪和蟾蜍们，然后把他们的柏卡特将军请来。”

原来，丹赞和卓玛接到的就是以沼泽留守的老弱病残相威胁，去诓柏卡特拉上全部扎瑜城守军的任务。他们圆满完成的同时，还成功给史维恩他们投下了布林拉普亲笔写的字条。大孝子柏卡特放心不下母亲，索性放弃与麦克罗的约定，带着大部队直奔胡伦克大沼泽，结果到了大沼泽附近，便被埋伏在旁边的水鼬和长毛猪们包围突袭，全部成为了俘虏。而就在此时，史维恩带着他那些又饿又病弱的部下们，已经进入了扎瑜城，吃饱喝足。

柏卡特战战兢兢地跟着一只叉尾鼬来到布林拉普的大本营，一路上看到驻军的规模，很是吃惊，在他和麦克罗等听到的消息中，帝国外围的守军已经死的死散的散，所谓的企鹅王子更是龟缩在行会里不敢出来，如今那企鹅王子不仅出来了，竟然还拉出这么大一支部队！如此他也认了——这支大部队如果不在此驻扎而直接奔赴扎瑜城，和那群饥饿的长毛猪夹击，自己此时也已城破身死了。而进了营帐看到全部长老们都在这，更是眼前一黑差点晕倒，这说明自己的家乡已经完全在企鹅王子的掌控之中了。



“欢迎，柏卡特将军！”布林拉普笑着迎了上来，“将军以一族之力留守扎瑜城，誓死抵抗，忠勇可嘉！我敬将军一杯。”

“谢谢！”柏卡特索性也将生死置之度外，这个时候不用说他母亲，他自己也是生死未知了，所以忽然有了勇气敢于直面已经如皇帝一般威武的钢帝企鹅，“殿下游历天下，见多识广，能迅速集结这么大一支部队，也是非常有号召力呢。只是殿下既然有这么一支力量，又何苦把沼泽里的长老们抓来做人质？”

“哦？我可没说拿长老们做人质。”

“殿下可以不说，但做得确确实实是这等下三流的勾当！如果不是担心我母亲和家乡父老的安危，我又怎么能在守城最吃紧的时候，拉上大部队回到这里来，然后中了你们的埋伏被擒呢？”

“叛贼！”杰尔斯拍案而起，“跟王子殿下竟然用这种口气说话，不想活了是吧？”

“杰尔斯！”布林拉普叫住了杰尔斯，然后看看柏卡特，忽然笑了。而柏卡特一言不发，就看看这个企鹅王子到底还要怎么表演。

“柏卡特将军！”布林拉普王子笑了一阵后问道，“现在，你该放心你日夜牵挂的母亲了吧？”

“既然我回来了，还请王子殿下不要难为我的母亲。”

“放心，我也不会为难你。”布林拉普笑笑，“把你叫来，是因为我也不想看我帝国那么坚守节义的战士，就那样在城门下一直耗着最终被你和麦克罗的回军给杀掉。所谓兵不厌诈，就是这个意思。至于是否下三流，我并没有对你的母亲做任何事，甚至没有把她带到我这里来。只是让你放弃守城而已，等会你随便回家去和母亲团聚，我不会阻拦。”

“殿下！这小子可是叛军首领之一……不该杀了么？”一个浮船鼬小军官



质问。

“我们组成复国军的目的是恢复帝国往昔的荣耀，又不是杀戮因为帝国失政而被逼得走投无路冒死举义的民众。”布林拉普示意他坐下后，转向柏卡特：“柏卡特将军，可以告诉我，为什么跟着麦克罗造反么？”

“因为活不下去了！赋税越加越重，还被抓徭役筑城……”

“仅仅为了活下去？”

“还有……”柏卡特咬咬牙，继续道，“还有也是赌一把，万一跟着麦克罗打下天下，也给母亲一个好日子。”

“不错，果然是孝子。”布林拉普点点头，“那么我告诉你，如果你以后不用去冒死跟着麦克罗去冲锋陷阵，照样活着，照样有好日子，你，还会继续反么？”

“啊？”柏卡特一惊，“当然不用。”

“那就好。”布林拉普点点头，“又是守城，又是急行军，想必你也饿了，但是我知道你迫切想见你的母亲，这样吧，这里有什么好吃的好喝的，你多打包点带回去，也好让她安心。她把你拉扯大不容易，有你在她才开心，你要是有个不测，就算给她留下多少钱，她不还是在孤寂中空度晚年？”

“是啊。”之前因为说错话一直没出声的蟾蜍长老，这个时候也插话了，“她几乎每天都以各种理由去沼泽外面，然后

就眼巴巴地往扎瑜城的方向看。”

“这……”一番话，说得柏卡特张口结舌。

布林拉普拍拍柏卡特：“是我这王子失职。你，和你所有的同胞们，本该在家里和父母妻儿过太平日子，可是如今却不得不为活着而舍命……早点回去，和母亲团聚吧。”

接下来，布林拉普果然送走了柏卡特和沼泽的长老。然后下令全军开拔，立刻开赴扎瑜城，去和史维恩会师，同时让丹赞带着疾风救助队迅速返回行会，让全部的塔本奈队医们带上足够的药品追上他们，然后一起去给史维恩部下的伤众们疗伤。

而就在全队开拔没多久，后方的豆鸠突然急急地飞了过来，说柏卡特正带着被他们放走的全部属下，正从后面追过来。

“找死！”洛克咬牙切齿，对布林拉普说，“王子殿下，我这就派出一小队干掉他们！”

“他那点兵力敢抄我们后路？”布林拉普想了想，“你先等会。”

“王子，我觉得我们还是等着看一下吧。”奥尼克提议，“我们没必要列阵迎击，等待一下即可，如果敢轻举妄动，我们可以瞬间吃掉他们。”

“嗯，等一下吧。”然后对洛克说，“无论他是想来找麻烦还是有其他事，你都把他带来。”

“是！”柏卡特应下后，撒开四蹄往队伍后面奔去，不大一会，带来了柏卡特，还有一个已经上了岁数的练声蟾蜍大妈，看来就是他的母亲了，同行的还有之前被请来的几个长老。

“王子殿下！”在布林拉普满脑子问号时，那个老练声蟾蜍鞠了一躬，“我是柏卡特的母亲，教子不严致使他误入歧途与帝国为敌。而王子殿下不仅不追究，还让他回来成全我们母子团聚，我和其他留守的蟾蜍一族都为王子殿下的仁慈感动，他们让我带话，如果殿下不嫌弃，我们蟾蜍一族的孩子们，愿为王子殿下光复帝国尽绵薄之力，以此来抵偿此前的罪孽并报答王子的大恩。”



“这……”杰尔斯和洛克都面面相觑，布林拉普得知他们是来投奔，便也笑脸相迎。而奈奥长老说，他这番跟来，是打算去阵前说服麦克罗，不要与王子殿下为敌。

“大长老，这就不必了。”布林拉普摇摇头。

“难道……王子殿下担心老朽有去无回？”

“当然不是。”布林拉普说道，“你如果去阵前说服，必然会被萨尔加给抓去，那个时候麦克罗等于在萨尔加那也有了人质。到时候他无论跟哪边都不好选择了。还有就是，萨尔加的力量现在非常强大，麦克罗如果他不想跟着干，瞬间就会被萨尔加灭掉。与其如此，不如让他先跟着萨尔加东进，毕竟一路上打的也都是其他叛军，等时机合适的时候，再请长老你带话也来得及。”

“这……总之，还是请王子殿下放过他们。”

“长老放心，我说了，这次帝国出这么大乱子，过在我，但凡可以悔过的，都会饶恕。”

“多谢殿下！”说罢奈奥对柏卡特说，“以后好好跟着王子殿下干。”

“对！”柏卡特的母亲也来给已经完成最终进化的儿子清扫下身上的雪，“不要怕死，更不用担心我，如果你能为帝国未来和平而战死，妈替你骄傲。去吧！”

“是！”柏卡特低头，而此时，他已经感受到母亲抑制不住地抽泣……

原来在他们被放回大沼泽后，奈奥便召集所有留守沼泽的精灵开会，商讨大沼泽接下来怎么走，于是首先达成一致的是：柏卡特从扎瑜城撤回，那么现在胡伦克大沼泽便彻底在布林拉普的掌控下了，换句话说他们这一众是活是死在布林拉普的一句话。谁又愿意无谓地死去呢？最终决定，让柏卡特带着撤回来的这些蟾蜍们去投奔王子的复国军，同时长老们也去表态，如此布林拉普便不会再对大沼泽有觊觎之心。至于让柏卡特参加复国军，除了表态外，这也是日后重新见到麦克罗时劝麦克罗归降企鹅王子的重要筹码。更何况，这个企鹅王子看起来的确也不错。

于是，长老们和柏卡特的母亲告辞了布林拉普，柏卡特和蟾蜍们则被编入杰尔斯水军，之后继续前往扎瑜城进军。快到扎瑜城时，前方的豆鸠斥候传来消息：扎瑜城正在被麦克罗率领沼泽军团攻城。布林拉普一听急了，让全军急行，但是还没等到城外——新的消息传来：麦克罗回来讨城的沼泽大军，已经败退了。

而到了城下时，扎瑜城的城门已经打开，史维恩带着吃饱喝足的部下都出城朝自己这边来。待合兵后才知道，原来他们担心刚刚攻下金兰城的萨尔加带着冰须熊军团来攻城，所以打算弃城和布林拉普汇和。

“弃城？不用弃了，以后就在这里留一小部分守军，跟萨尔加他们对峙好了！”

“这……他们可是很擅长攻城的。”

“没关系。如果喜欢攻城，他尽可以一路东进。这扎瑜城，归我们了！”布林拉普一脸得意，“顺便，你看看这个是谁？”说罢指了指跟在一旁的柏卡特。

“嗯？高音……蟾蜍？”史维恩一愣。

“对，哈哈。”布林拉普大笑，“之前坚守此城的，就是这位柏卡特将军和他的蟾蜍一族。如今已经都是我们复国军的精灵了，攻城守城的话你们随便聊，但也请放下曾经对立过的不快。”

“是……”

后来当柏卡特告诉史维恩，从树林里虚张声势吓退他们，到坚守扎瑜城的事情后，史维恩对这个蟾蜍更多的是敬佩。而第二天，布林拉普终究还是以大沼泽做挡箭牌，成功和萨尔加达成了各自东进和西进的约定。而在成功救出史维恩和部众之后，布林拉普也终于开始布置，去破解迷雾重重的落泉城和地下黄金大墓了。



未完待续



风灵——破坏（3）

文/c1115210131 编/马修

前情提要：我和尤尼被带回了科萨帝国，回到了那个试验场的我心却很平静，但是尤尼被带走了，我不能容许尤尼为了我受到伤害，但是反抗终究是毫无意义的，尤尼还是被带走了，在那个空无一人的房间里，我居然听到了一个熟悉的声音。

科萨帝国·试验场

“好无聊啊。”一个看守发着牢骚。

“你还年轻着呢，我已经在这里干了不少年头了，每天都是一样的工作，一样的什么都不用干，无聊死了。”另一个看守接话。

“哪个傻子会来这个试验场里闹事啊，何况这里有圣护骑士团的骑士在，就是有人来闹事也轮不到我们出手啊。”

“抱怨来抱怨去不是还要干么？至少咱的工作不累啊……”

“要不要我给你们找点事干？”

“谁！”两个看守抓起武器大喊，看来至少受过一点训练。

“我！”

“对着左上方墙壁的角落发射。”这是一个直接传送到我脑海里的声音。

我听从这个声音的指示从指尖射出了一个小型球体，那是压缩空气形成的子弹，它经过两次反弹落到了两名守卫的中央，然后炸裂开来，压缩的空气瞬间爆发出来，将他们吹开，重重地砸到墙上。

“把核心实验室的钥匙给我。”我站到两人的面前，他们趴在地上眼冒金星。

“什么？”年长一些的看守率先反应过来，问我。

“钥匙，在哪？”我单手拎起看守，说。

“你是谁？”那名看守已经只是脚尖点地了，双手紧紧握着我的手腕。

“我没兴趣跟你做自我介绍，快说！”我又紧逼了一步。

我抬起另一只手，用手指在空中画了个圆圈，两人头部便吹起了暴风，受暴风的影响，二人的呼吸都被限制了。

暴风维持了一段时间，趴在地上的青



年发出“呜呼呜呼”的声音，似乎是在说“我说我说”。

“在里面那间屋子的抽屉里，只有一把，看守人员也不允许随便用的！”我停下了暴风后，他终于能把话说出来了。

我心想管它什么几把呢，只要进到实验室里找尤尼和火精灵就好。

我到屋子里拿了钥匙后就飞奔向实验室，没有再理会两名看守。

“你的行动暴露得很彻底啊，真是不会低调，刚刚应该把他们打晕的，至少能拖缓点他们报信的时间。”声音传送到我的脑海里。

“哪那么多废话，我要怎么走？”我回应那个声音。

“跑到头右转，再到头左转，圣护骑士团的骑士们想必已经在准备将你拿下了，所以动作要快。”

听到这里，我加快了脚步，本来以为已经到达极限速度了，不知道从哪里又冒出了一股力量。

“核心实验室内部的情况无人知晓，你进去前做好准备。”我到达了最终目的地，声音再次响起。

我面前是一个大型的铁门，门的四周围凸起了一圈，看上去很厚重，那是阻拦侵略者的装置。

“再说一遍，这个大型的试验场的核心就是这个实验室，不要说研究人员全部生活在这里，就连中心电脑也设置在这里，不容易闯入，你小心。”

“管他呢，进去咯，干好你的工作就好！”我喊了出来，像是要提升士气一样。

随着话音落下，暴风席卷了整个狭窄的走廊，风之刃在空气中凝结而成，不停地旋转，刮蹭着墙壁，发出“兹拉兹拉”的声音。

旋转的目的是增加速度，几秒钟后，金属的墙壁已经惨不忍睹，而风之刃渐渐凝结，向着铁门突击！

我制作了三个巨大的风之刃，第一个风之刃在铁门上留下了很多的伤痕；第二个风之刃接踵而至，把铁门打出了一个巨大的凹陷；随着“咚”的一声，铁门被第三个风之刃击破，砸在地上，发出了很大的声响，我看到了门上端被撕裂的铁皮。我走了进去，用钥匙打开了核心实验室的大门。

“等我救出尤尼和火精灵后咱们一起逃跑啊，等着我，念！”我大喊，然后跑了进去。

科萨帝国 · 实验室，几分钟前

“老实呆着，幻空。”狼蛛的声音。门被关上，房间恢复了黑暗和宁静。

“空，终于等到你一个人的时候了。”

“谁？”这个声音，好熟悉。

“已经听不出来我的声音了么？”那个声音俏皮地说。

“你、你是……”我的声音越发颤抖。

刚刚和狼蛛的对抗虽然很短暂，但是那感觉却很激动，当门被关上后，居然感觉到了空前的宁静，这个声音的出现打破了宁静，不是物理上的宁静，而是心理上的，这个声音那么熟悉，没错，他是……

“念！”我竖直上身大喊，“念！你在哪！”

“比较难说啊，以后慢慢说吧，你不觉得我们应该先见个面么？”念问。

“当然！”

“先别激动，你不在的这段时间，我



道，他的声音再一次传到我的大脑里。

“这是你的超能力？”我问。

“是啊，我会在这里等我的猎物上门的，你所在的地方不会陌生吧？去救那个女孩吧！”

当然不会陌生，这是我能力觉醒的舞台——斗兽场啊，应该都藏身在这个试验场的角落里，用念力监控着这个试验场，可以说这个试验场是我的领域，不过狼蛛也是超能系的，恐怕他意识到我的存在后就会阻绝我的超能力，在此之前先逃吧。”

听到这里我也恢复了冷静，问：“你打算怎么办？”

“试验场太大，我们无法共同行动，但是我会通过念话指示你去救那个女孩，听从我的指挥。”

“明白了。”

“圣护骑士团的一般成员你还是可以单独应付的，但是狼蛛万万惹不得，不要发生正面冲突。”

“好的，第一步怎么做？”

“首先，我们调换位置。”

话音一落，我的眼睛就感觉到了强烈的刺痛，那是明媚的阳光。

“真是个熟悉的小黑屋啊！”念感叹说是斗兽场的底部，面前是湍急的河流，上方是那个六边形平台和六座吊桥，我正站在平台的正下方，为了保持地基的稳固，平台下方的支柱略粗于上方，我站在突出的地方，这也是摄像头拍摄不到的死角。

“你正面的墙壁相对较薄，那是一个多出来的空间，没有人在，也没有东西，你可以理解为另一个小黑屋，打进去。”

我按照念的指示打碎了墙壁，出人意料的没有发出很大的响声。

“这个实验室的地下，被水淹没的部分是核心实验室，主要实验都是在那里进行，我们先前的改造也是，里面还设有控制整个试验场的中央电脑，你的任务就是救出那个女孩，然后进到最深处破坏中央电脑，我的念力无法触及，我会指示你到达那里，之后就靠你了。”

科萨帝国·核心实验室

“区区这种实力么？”

核心实验室，真不愧于“核心”这个词，全都是高度精密的仪器。我进入之后就大闹了一场——不过真是一帮废物啊，明明所有的理论都是这帮实验员发现的，战斗的实力却这么差，果然实力派和理论派不一样。

这里对我并不陌生，毕竟先前我的改造也是在这里进行的，仪器还是那个仪器，地形还是那个地形。

我走到那个熟悉的房间里，看着面前承载着我无限痛苦回忆的床，抚摸着白床单，心中居然掠过一丝凉意。

“入、入侵者！来人啊！”一个在我附近的实验员大喊。

“别破坏气氛，你这个家伙。”仅需轻轻一挥手，暴风就将这名破坏气氛的实验员吹飞了。

“哎呀呀，破坏得真够严重呢。”一个女人的声音从后方传来。

“你这家伙，也看不出来气氛么？”我有些生气了。

“你才是呢，难道一家之主看到有小偷还要等小偷偷完东西再抓么？”女人回答。

“你好象不一般嘛。”

“小女子隶属圣护骑士团，代号白鹭，现在这个时间并没有几个骑士在试验场里，先让我陪你玩玩吧。”

白鹭的穿着如同她的代号，一身洁白，身材不错，戴着一副眼镜，端庄地站在我面前。

先发制人，不知道对方能力的情况下最好先行击败对方，这样想着，我率先发动了攻势，左手是旋转着的暴风，右手是凝结的风之刃，空气也与听觉联系起来。

白鹭明明看到我已经摆好了架势却没有任何反应，我虽然担心有陷阱，但是可听范围内并没有任何动静，就先赌一把试试，于是打出左拳，旋转着的暴风凶猛地吹了出去。

白鹭还是端庄地站在那里，风之力无法对她造成任何影响，她扶了一下眼镜，打了个响指，本应由我控制的风停了下来，同时在我的监听范围内出现了流水的声音，但是意识到对手不是什么能轻松对付的对手，所以连续射出了几枚风之刃。

流水声渐渐加大，我本能地后退，白鹭身后的墙体破开了两个大洞，水喷涌进来，越过白鹭，在白鹭面前形成一个巨浪，淹没了我的风之刃，在水里，风之刃逐渐解体，化为气泡。

我从指间射出了两枚压缩空气弹，炸裂的暴风吹散了巨浪，接着又连射四枚，都在白鹭的脚边炸裂，来自四个方向的暴风如同横向的巨压。如果是一般人，恐怕已经撑不住了吧，白鹭却不以为然，又是一个响指，风停了下来。

“我的基因来自湾天鹅，风之力对我无效，省省吧。”白鹭边说话边控制着水，一个白浪涌向我，我在身体四周吹起暴风，形成一个领域，保护自己不被浪打中。

“原来如此，美丽的湾天鹅和小姐你很配呢……”我说。



“谢谢夸奖，但是不要以为我会放过你。”

“哪里哪里，只是实话实说而已，毕竟胜负要靠实力说话啊。”我嘴边溢出紫色的气体，“就算风没用，别忘了我还有龙之力！”

科萨帝国・实验室

就在空在核心实验室奋战的时候，念这边也有了行动。

“你说什么？幻空入侵了核心实验室？”狼蛛以不相信的语气询问其下属。

“是的，幻空打伤两名守卫，取走了钥匙，打破铁门后入侵了核心实验室。”

“怎么可能？”狼蛛站起来，走出房间，其下属紧随其后，“仅凭他一个人不可能从那个房间里出来。”

“可是监控录像显示是幻空没错。”

“派人去阻止他了么？”

“白鹭大人应该正在和幻空战斗。”

狼蛛虽然听着下属说着空的动态，但是他正走向关押空的房间，想要一探究竟。

狼蛛打开沉重铁门，向里面看去，门外的光照亮了房间里面，一个少年坐在角落里。

“空？”

“哎呀，我的这个猎物还真不小呢，不过，我想要的猎物就是你！”

念短距离瞬间移动到狼蛛面前，对着狼蛛的腹部挥出一拳，狼蛛认为房间里的人是空，没想到攻击速度如此快，所以没有完全防御住念的一拳，被打得踉跄了一下。

“你是……幻念？”狼蛛看着眼前少年的银发，微微皱起了眉头。

念没有回答什么，只是微微一笑，然后瞬间移动，原地留下了几颗闪耀的紫色粒子，念出现在狼蛛身后，用臂肘重击狼蛛的后背，随后强力的一脚把狼蛛踢到了房间里；随狼蛛一同前来的下属拔出腰刀，刺向保持着踢腿动作的念，但是刀刺空了，他面前只留下紫色粒子，念瞬间移动到了他的侧边，对着他的后颈一记手刀，他便倒下了，念随手捡起了掉在地上的腰刀。

突然间墙体和地面突起了几根尖刺，念后跳躲开，却滞留在了半空中，身边环绕着一圈粉色，好像是空气的颜色，却又好像不存在于这个空间一样。

“你这家伙，虽然我不知道你怎么还活着，但是，你不会认为能打赢我吧？”狼蛛从漆黑的房间里走了出来。

“当然没这样觉得，但是只是拖住你还是有信心的哦。”

“拖住我，为幻空争取时间么？”

“不只如此……大概吧？”

“算了，不过好消息是你们兄弟俩个很快又能见面了，在帝国的监狱里。”

“我没觉得会被你抓住呢。”念淡淡地说，“你们帝国还没涉足这个领域，因为你们害怕失败，毕竟基因改造的成功例子就已经很少了，而在这段时间里我为了活下去踏入了这个领域，并且，成功了！”

话音刚落，束缚念的粉色溃散了，念落到地上，取而代之的另一种粉色，闪烁着耀眼的光芒，伴随着某种熟悉的彩虹色标志，念的身体发生了微妙的变化。

科萨帝国・核心实验室

我嘴边溢出的紫色气体便是龙之力，虽然龙之力并不成熟，但是破坏力确实是巨大的。

“龙之息！”我从嘴里吐出一束紫色



了，即使白鹭对水的控制也无法突破这些铁板，地面的排水措施也大功率启动了。

“那又如何？这些水已经够用了。”白鹭依然面无表情地说。

“呵呵，小姐，你真是高冷啊，表情就没怎么变过；水的确

的光束。

白鹭端庄地站在我面前，抬起手腕，水聚集在白鹭面前，形成水的墙壁，像是逆流的瀑布。

龙之息的光束穿透水墙，在快要击中白鹭的一瞬间被她侧身躲开，光束再一次破坏了墙体，更多的水涌了进来。

我多次使用龙之息，在墙壁上开了很多大洞，核心实验室里的水已经淹到台阶上了。

白鹭趁着空隙将水墙向前推进，我摆了摆手臂，突然抬起头，暴风将水墙组拦住了，尽管水位已经很高了，但是我附近的区域一点也没有湿，因为风的领域一直包围着这里。

“你是白痴吗？水越多对我越有利啊。”白鹭叹息般地对我说。

“你知道么，曾经我在这里的时候啊，由于设计问题，墙体塌陷了很多，水淹了进来，势头和现在差不多吧，然后墙角的红灯就闪了起来，随后就有铁板从墙体外坠下来，是防水措施哦。”我说。

果不其然，水已经淹过了警戒线，红灯亮起，墙体外面被堵住了，水进不来

够用了——够我用了。”

“你？”白鹭挑了挑眉。

“是啊，帝国的战斗训练不包括熟悉属性么？”

“属性……”

“这个中心实验室可是由电气驱动的啊。”我冷笑一声，然后丢出了一枚风之刃，准确无误地切断了一根电缆。

电缆落到水里，发出“滋滋”的电流声，随后就是白鹭的尖叫。

“头发都翘起来了，不那么漂亮了呢。”我模仿着刚刚白鹭的叹息声。

白鹭倒在地上，水渐渐被排水装置吸干。

“这是你的计划，所以才一直保留着一片干燥的区域吗……真是小看你了，去救你的女孩和你的……眷兽、吧。”白鹭的声音渐渐小去。

“眷兽？什么？”我问，但是没有了回答，白鹭已经倒下了。

真是的，听到了完全不明白的东西啊，虽然这样心想着，但还是迈着大步走向更深处。

科萨帝国・实验室

“MEGA进化？人类！”狼蛛惊呼。

“是啊，可惜维持不了太久呢，但是就目前看来也还是足够了。”念说，但是明显有种力不从心的感觉。

念瞬间移动到狼蛛面前，手持腰刀，刺向狼蛛的胸口。

“没用的。”狼蛛说着凝结出了一个光墙。

念的腰刀打在光墙上，光墙没有丝毫的动弹，念随后大幅度收缩大臂，又笔直刺出一刀，接着又是一刀，刀锋已经插入光墙里，刀插入的地方出现了裂痕，念放开握刀的手，以一只脚作为支撑，原地旋转，另一只脚借着旋转的力猛踢刀柄，光墙以刀所在的地方为中心裂开，刀飞了出去，直奔狼蛛的胸口，整个攻击没有丝毫拖拉，仅在不到两秒的时间内完成。

狼蛛不愧为圣护骑士团的最强者，在那么短的距离内也一样能侧身躲过飞来的腰刀，他的左手四指并拢，像长矛一样刺向念，但是没有打中，在狼蛛面前的只有飘散的紫色粒子。

念瞬间移动到了狼蛛的身后，反手握住还飞在空中的腰刀，单腿蹬地，向狼蛛挥刀，狼蛛同为超能系，感知力同样很强，背后攻击无效，微微躬身狼蛛就躲开了念的一刀；念也并没有懈怠，翻转手中的腰刀，在一次刺向狼蛛，腰刀在念手里就像是匕首一样称心应手。

这次狼蛛没有躲开，而是伸手抓住了腰刀，手腕泛起一丝金属的光泽。

“变硬……么？”念轻声说。

“我本来就是钢系，你的腰刀能攻击的部位本来就不多。”狼蛛说。

“是啊，所以我不是一直向着要害部位攻击的吗？”

两人表面上说着话，但是双手还是绷着一股劲。

“看来你的格斗技术强了不少。”

“可惜还是比不过你们的训练和专业的格斗技术，MEGA进化刚好弥补。”

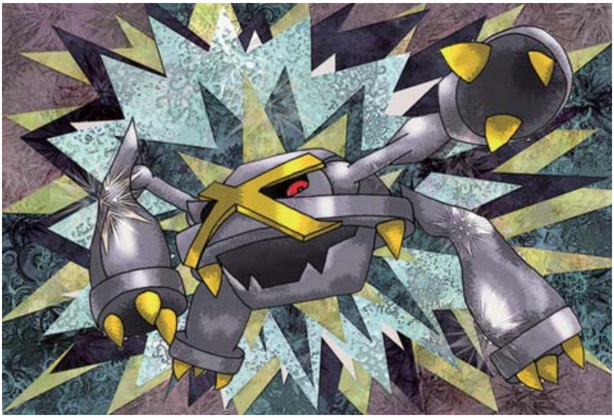
“看来人类的MEGA进化不仅仅是个理论啊，回头我要把你交给博士们好好研究研究。”

“这么快就觉得自己赢定了？”念微笑着说。

“难道你觉得能赢我？”狼蛛问。

“差不多吧。”

“口出狂言！”狼蛛一个词还没说完就挥起了另一只手臂，高速的拳头攻击到了念，把念打飞出去，另一只手将腰刀握碎。



“彗星拳……好大的威力。”念摇晃着身子站了起来。

狼蛛没有说话，继续发动攻势，狼蛛瞪着念，眼圈泛起了一丝粉光，那是狼蛛使用的念力，将念的身体控制住，随后飞奔向念。

念的眼圈也同样泛起了一丝粉光，是精神干扰，念强行干扰了狼蛛的精神，解除了狼蛛的念力，随后瞬间移动躲开了狼蛛的第二记彗星拳。

狼蛛拳头打碎了墙壁，金属碎屑和碎块飞蹦出去，狼蛛用念气使它们漂浮在空中，然后控制着它们向念攻击。

念挥了挥手，金属就都掉到了地上，砸出了很有节奏的声音。

“虽然MEGA进化大幅提升了近身格斗能力，但是可不要小看我的超能力啊。”念说。

“也是，那不如比拼肉搏战。”狼蛛冰冷地说。

话音一落，两人同时奔向对方。

科萨帝国·核心实验室·内部

我打败了白鹭小姐后继续深入到核心实验室的内部，与我想象得不同，这里没有更多的守卫，反而更加寂静；我虽然没有进入过内部，但是出乎意料的是这里没有岔路，只能一条路走到底。

刚刚使用了龙之力，使我感觉有点激动，陷入轻微的嗜血状态，虽然想要破坏，但是救出尤尼和火精灵才是当务之急。

越深入气氛就越阴暗，只有四周的仪器上闪烁着莫名的光，有红色有绿色，还不时发出“嘀嘀嘀”的声音，听上去颇为恐怖。

和白鹭小姐战斗时消耗的体力也渐渐恢复了，就在我想要跑起来的时候，我隐约听到了尤尼的声音。

“你要干什么！袋龙，袋龙！”一个女孩的声音。

“嗷嗷嗷嗷嗷……”是咆哮声。

“你这只袋龙给我老实点！”一个男人的声音，随后传出了什么东西击打另一个物体的声音。

“尤尼！”我大喊着飞奔起来，很快在前方的右侧看到了一丝亮光，在黑暗的走廊里颇为刺眼。

那也是一个房间，不过并没有复杂的仪器，更像是一个小监狱，在房间的左侧是一个牢笼，袋龙和火精灵被关在里面，正前方是被铁链绑住的尤尼，旁边是拿着一支试管和注射器的人员以及几个助手。

我没有停下脚步，笔直地冲过去，右拳包裹着风暴打向研究员的脸，另一只手



顺势使出龙爪切断了锁住尤尼的铁链。

“你……你这家伙，等着被圣护骑士团歼灭吧。”一个助手说。

“哦？是么？在此之前你们会是怎样的下场呢？”我一边轻蔑地说，一边斩断了牢笼。

火精灵直接扑向我，我抱着它，抚摸着它的头；袋龙尾巴一扫打开了尤尼周围的助手们，护着尤尼。

“他们不会怎样的哦。”房间外传来了一个陌生男人的声音。

“自我介绍一下，我的代号是螳螂。”男人进入房间，自报家门般地说，他的身旁飞舞着一只大针蜂，身后跟着几名手持武器的手下，一开始被我打倒的两名看守也在。

这可真是有些麻烦了啊，我心想。

“你以为救出你的眷兽就能完好无损地走出去么？”螳螂说。

“眷兽？到底是什么？”

“哎呀？那只火精灵难道不是你的眷兽？”

“空……”我听到了念的声音，“切断保护核心实验室阻断外界念力的电缆，我这边差不多了，要撤了。”

“休想！”念话里竟然传出了另一个人的声音，是狼蛛。

念正在和狼蛛战斗么？

科萨帝国·实验室

“你们弄出了这么大的乱子，还想走？”狼蛛站在念的面前，像是君临天下一样看着念。

念显得很力不从心了，大口地喘着气，身上有多处伤，MEGA进化也已经解除了。

“真是棘手啊，跟钢系的你打肉搏战也是个失误呢，根本打不动啊。”

“乖乖被抓不就好了，运气好的话还能给你们免死的机会。”狼蛛说。

“可惜我不这么打算，我还要去弄死那个皇帝呢。”

“嘴倒是挺硬，可惜实力不够啊。”

“现在是不太够，还有一段时间能让我提升实力呢，现在先再见吧。”念勉强地冷笑了一声，瞬间移动躲开了攻击过来的狼蛛，然后再一次长距离的瞬间移动。

“是到空那里去了吧？这两个家伙……”狼蛛不仅没有追过去，反而转身扶起了倒在地上的下属。

科萨帝国·核心实验室·内部

“念！”我对着突然出现在面前的念大喊，很激动。

“淡定点，先离开。”

“没那么容易哦。”螳螂说，举起了右手，他身后的人随即举起了武器。

“真是的，好麻烦啊，空，拉着他们的手。”念说。

我按照念的指示左手抱着火精灵，右手拉住袋龙的尾巴，袋龙抱着尤尼。

“走吧，我还要跟你好好聊聊呢。”念笑着说。

“嗯。”我眼角闪出了一丝泪花。

螳螂的右手坠下，攻击开始了。

但是并没有打中，因为原地只有几粒飘荡的紫色粒子……

未完待续

梦魇萦痕（7）

文/猫团子
编/马修

我第二天清晨在家中找到了一根不同寻常的羽毛，疑心他们的我决定去图书馆查查。吃早餐时，我才发现原来凌夏和艾叶彻夜未归……凌夏向艾叶交谈了他“内鬼”的身分以及所知道的关于NE集团的一切。我在图书馆查资料时遇上了黎诺，黎诺给了我建议并赠送我背包。在他帮我系包带的时候被正好来找我一起吃午餐的年年看见并误会。年年彻底爆发出了对我的嫉妒，并在晚上的时候引发我们几个大吵了一架。而就在我们吵架之际，夏晴发现了昏倒的艾叶，当她将其带回宿舍时，我因为心慌而不由自主地揭示了他是我哥……

1 昙花一现

“喂。”

暖橘色的阳光顺着教室的窗户斜斜地照进少女的瞳中。有些突兀的声音在空荡的教室里回响。黑发的少女趴在桌面上的身子抖了抖，皱了皱眉头转过身去。整齐的刘海下面十一二岁的少女水灵灵的眼睛透过茫然。

“有什么事么？”

“你、就是叶煦？那个精灵知识竞赛第一名的？”同样的黑发，但是显然比叶煦的更加柔顺而乌黑。站在叶煦面前的少女犹豫了一下，轻轻咬了咬下唇，脸上飘起了两片红晕，“我是隔壁班的……我作文的成绩不好，老师说我对精灵知识的积累不够……你有什么秘诀么？”

“秘诀？这个真的没有。我是因为我家有个精灵狂热者的关系啦。从小就看了好多精灵有关的书籍……我自己也很喜欢精灵呢。”知道其来意后少女歪了歪头，嘴角向上扬起。透着十几岁孩子最单纯的善意。

“没有秘诀的话……你、能教我么……多少帮我补一补知识。”

“嗯？好啊，。但是你要真的喜欢精灵哦。你的名字呢？”

“苹年年。”

……

“呐，叶煦。你看那位新来的转校生，感觉好帅气呢。”

“再帅气也是女孩子。老师在介绍的时候你有没有在听啊……”

“知道啦，男孩子会留咖啡色的长发？”

“我比较在意的是她自己有一只火球鼠啊，好可爱。学校不是不让自带精灵进校么？”

“诶？说不定是个喜欢违反校规的不良少女啊，好酷啊，我们去和她交朋友嘛！”

“喂！年年！”

叶煦站在教室里看着一脸幸福地跑出去的年年，披肩的黑发和初中校服搭配起来的身影格外的清新而透着活力。叶煦终



还是忍不住叹了口气，跟着她一起去和那位新来的转校生——名字叫夏晴的女生搭话。

……

“诶，叶煦你家里好多书啊！都是精灵相关的么？好棒！”

咖啡色的头发随意地扎起，夏晴笑起来，柔软的嘴唇被从窗外照进来的阳光染上金色。她望着叶煦家书房里古香古色的书架，上面各色的大部头的书籍令她赞叹不已。

“都是我们家的那个精灵狂热者啦。一天到晚买买买的害得我也变得很喜欢看书也喜欢买书了……”

叶煦无奈地撇撇嘴，脸上却写着对话语中的人的憧憬的神色。

“你说的是谁啊？你父母不像是你说的‘狂热者’呢。”年年挽着叶煦和夏晴的手臂，她好看的大眼睛眨了眨，有些疑惑。

“我哥啦。他从小就超级喜欢精灵的……简直就是精灵控。”叶煦笑着，露出了牙齿，有些傻气的样子，“不过我很崇拜他就是了……他现在在外地读高中呢，所以这里的书你们可以随便借……哦对了，Sunny你不是一直很想要那本《训练家手册 典藏版》么？我记得书架上有的，我找找……”声音渐渐微弱下来，少女把椅子搬过来，站上去踮起脚尖在书架上细细地翻找着，“啊，找到了！”

“等等……Sunny要《训练师手册》干什么？难道……”年年在一边问着，手抓紧了裙子。

“嗯……我没和你们说么？我的话，今年初三毕业之后要去旅行……我想成为一名精英训练师。”

“诶？”

“抱歉啊，不能和你们上同一所高中、同一所大学了。”夏晴低下了头，伸手接过了已经呆在原地的叶煦的手中的书，声音温和地说着：“我果然，还是想跟着梦想走啊！”

我果然还是想跟着梦想走啊。

十五岁少女认真的面庞，许下了那个年纪里的最坚定的誓言。

……

“叶煦——”

骤然响起的来自现实的带着温柔腔调的声音，身边传来浓郁的咖啡香气。

窗帘不知什么时候被拉起，光线打在眼皮上有着热度。我还是忍不住睁开了眼睛，看着尘埃在空气里轻盈地漂浮着。

“叶煦？”又一次响起的声音。我转过头去，黎诺有些疑惑地看向我，怀中抱着急促不安面露忧愁的茶色。

“没事。有些困了……茶色给我抱吧。”我接过茶色，朝四周望了望，公交车闷热的氛围令我莫名紧张了起来，“还要多久才到？”

“下一站就是了。”

手机在这个时候响了响，我皱了皱眉，低下头来查看。是夏晴的短信：我已经到了。

“Sunny说她已经到了。”我抬起头来对黎诺说着。黎诺轻轻点了点头。

于是我又转过头去，将头靠在公交车车窗上，“嗡嗡嗡”的震动震得我有些头痛。



最近几天，不知道为什么总是会梦到以前的场景。

这种像是被回忆攥紧的感觉……

我下意识地捏紧了单肩包的肩带。

“这就是NE集团么？”终于到了站，我将茶色放进包里安置好，起身和黎诺下了车。

季夏时候的阳光透过树叶间的间隙形成了一束一束的光线。一栋高耸入云的大楼在我们面前骄傲地屹立着。上面“NE集团企业公司”的大招牌被镀上了一层灿灿的金色，看上去格外耀眼而辉煌。

“走吧，Sunny应该在里面等我们了。”黎诺的眸中里混入一点污浊，但他还是很快地恢复了镇定。眸子重新清澈起来，像是一汪干净的潭水。

“嗯。”我一边跟黎诺朝里面走着，一边从包中拿出了一个特殊的装置。

一个具有一定杀伤力的、带着微型手枪的陀螺——那是君莎小姐跟组织商量过之后，特别给予我们的陀螺。

“请出示你们的证件。”不出意料被门口的保安拦下，黎诺轻轻地将君莎小姐分发给我们的特殊的身份证递了过去。

“进去吧。”两个保安对看了一眼，还是将我们给放了进去。

“你们好慢啊……我就说公交车速度很令人心烦嘛！”夏晴站在一楼大厅里，她身边的九尾悠闲地趴在地上打哈欠——她的特殊身份证可以让她毫无顾忌地带着精灵闯入这栋标有着“精灵勿入”的大楼里，并且有恃无恐地站在大厅里耀武扬威。

“不是人人都有一只九尾可以带你装到飞起的——不对九尾它也不能飞！我家只有一只伊布，黎诺家只有一只电松鼠……你确定我们可以骑在它们身上？”我一边朝她走过去，一边无奈地扯扯嘴角。身后的黎诺在听到最后一句话之后拿着精灵球的手抖了抖。

“其实你们可以试试看啊……”夏晴尽量放松地跟我们开了个玩笑——尽管这个玩笑令在我包中的茶色猛地打了个寒战。

“准备好了么？”我将特制的陀螺装备上手臂；黎诺放出了电松鼠让其趴在肩上，同时将特意准备的耳机戴好；夏晴更是放出了她最强劲的三只精灵：爆风鼠、电鬼和光精灵，它们与九尾一起乖巧地跟在了夏晴的身后。

“那么走吧。”包中的茶色不知道为什么突然开始不安分地扭动起来，我皱了皱眉头，也像黎诺一样，将它放到肩膀上。我转过头去，他们冲我点了点头。于是我们这三个一身黑衣的人，就这样在工作人员诧异且恐慌的目光中，像特务一样朝顶楼杀气腾腾地冲去。

我们面露寒光，健步如飞，像是一个谜一样地飘到顶楼并且找到了董事长的办公室。我们面对着地那个紧锁的门，深呼吸了几秒后，开始砸门。

也许到现在你都不大明白我们这群人是要干嘛。不过这并没有关系，因为其实我也不大明白。

不骗你，我们之所以像疯子一般或特

务一样地去砸董事长的办公室的门，就是因为我们想要弄明白一些事情。

顺便，我们要把被NE集团夺走的精灵以及幻兽雪拉比给夺回来。

嗯？或许你还是不明白？

那么让我们把时间调回一周以前。我哥——也就是目前化名“艾叶”的大家所熟悉的饲育家，昏倒的那一天。

事情的经过，从那儿开始。

2 树上开花

等救护车赶到将艾叶送至医院安顿好之后已经是傍晚了。

天空像是被滴上了红墨水一般快速晕开大片大片的赤霞。厚重的红色云朵缓慢地浮动着，像是一朵一朵草莓味的棉花糖。

我坐在艾叶的病床边，将头靠在墙壁上，茫然地望着窗外的景色。

棉花糖？仔细想想的话，那天、商场火灾的那天，傍晚的天空也是这样的。我似乎也在心底用过这样的比喻。

那天，我受伤了，来到医院；今天，艾叶受伤了，也来到医院。

同样在鼻翼下涌动的消毒液的浓郁气味，同样的这一群人。

只不过是受伤的人换了。

多像是一个讽刺？

“叶煦？”像是发现我在不经意间自嘲般地扬起的嘴角，身边的黎诺有些疑惑地凑过来了一些。他身上浓郁的咖啡香气，顿时退散了不少令我厌恶的药水味。

“没事。”我伸出手来抚摸着蜷缩在艾叶身边的茶色，它柔顺的毛发有着令人舒适的触感，算是可以让我心情稍稍顺畅些。我吸了口气，尽量柔和地转过头来对黎诺笑了笑。

病床对面的凌夏和年年，同时皱起了眉头。

其实还是有不一样的地方的，这就是更加令我难受的地方。

“事情都这样了，你就没有打算给我们解释一下么？”年年的声音不疾不徐地传来，在这个节骨眼上，她也适当地控制了一下情绪，话语里并没有透过多少的恶意，顶多算带着一些埋怨和轻蔑。

内心里快速汹涌起来的厌恶，让握成拳头的手因为太用力而使得关节“咔擦”一声地突兀响起。

本来沉默不语的他们都抬起头来望着我。

“闹成了哪样呢？”我嘴角向上扬起，我尽量控制好语气说着，“我哥躺在病床上，你很开心么。”

“我现在还没想和你吵架。”年年挑了挑眉毛。

“现在不想？那你要等什么时候？”我忍不住失声笑了出来，笑声里透着嘲讽。

“等我们都在你哥的葬礼上啊。不对……你不说我们都还会以为那是你男友的葬礼呢。”年年那种被理性控制的恶意还是无法遏制地在她的心里冒出来。

“你嘴巴最好放干净些。我哥不会有事的。”我没有一点地将旁边桌上放着的水杯拿起来摔在年年的脚边。我咬着牙一个字一个字地说着，“绝对！”

“你……”年年虽然有点意识到自己过分了，但是气势上她不想认输。她不想在气势上输给从小到大一直是个“乖孩子”的我。所以她也想站起来，但是她很快感受到一股强大的阻力将她牢牢地按回了椅子上。年年拧着眉转过头，意外地看见了凌夏那抑制着的阴沉的脸，他的温度顺着厚实的手掌传递过来——是他在死死地抓着年年的手臂，他不想看着年年和叶煦再冲突下去了。年年咬住了嘴唇，这才

心有不甘地闭上了嘴，坐了下来，心里的阴暗却在飞快地增加。

“坐下吧。”黎诺轻轻叹了口气。抬头对我说着。这场争吵比他想象得要大。那谁还说她们不会反目呢……明明都是要“成仇”了的架势啊。

“嗯。”我没说什么，只是轻轻坐下。闭上了眼睛。

人们说闭上了眼睛，听觉就会变得格外的敏锐。我现在就是这样的，先是细微的、一点一点的，再来是越来越快，越来越巨大的，心底里什么东西破碎的声音。就这样清晰地传入了耳内，顺着神经，撕扯着我的意志。

“艾叶……不对，那个是假名，我哥他的真实姓名是叶艾。”过了一会儿，我望着哥哥有些苍白的面庞，声音渐渐柔软了下来，“你们不觉得这个名字挺有趣的么，倒过来倒过去都是一个名字。”

“叶煦你当初不是说你哥去外地读书了么？”夏晴轻轻抬起了头，从刚才就一直沉默的她语气温和地问着我。

“嗯。那个时候我们在读初中，而我哥，他是一名高中生。”我轻轻用手拂过哥的面庞，嘴角青色的胡渣有些扎手，我皱了皱眉头，“而现在我都大学了。他毕业回来不也是在情理之中么。”

“他之所以要我和他扮什么鬼情侣，他的理由是‘可以更快地融入我们的集体’……”我转过头来看了看黎诺，还是将另一个理由藏了起来，“当然我也觉得挺假的，但毕竟他是我哥，我了解他，他要我帮他扮情侣肯定有他的想法的，所以我还是想要帮他。”

“随便你们怎样想好了，的确，在你们和我哥中我选了我哥，尽管或许是善意的，但我的选择是帮我哥欺骗你们。这也许会令你们感觉不太舒服。但是我要强调一点——你们在场中的每一个人。”我转过头来对黎诺笑了笑，“我是说每一个人，不也都对我和我哥，有所欺骗、有所隐藏么？”

病房内瞬间寂静下来，或许应该说本来就是寂静的，只是因为我的话语的尾音迅速地消失在了空气里，才使得病房重新回归了这种寂静。

每个人都心怀鬼胎地坐在椅子上沉默不语。

我现在是在和在座的每一个人打着心理战。

她果然还是知道了些什么……凌夏本来抓着年年手臂的手渐渐失去了力气而放松了下来。他望着叶煦少见的冷静而带着点冷漠的面庞，额头上渐渐出了些密密的汗水。他想，果然还是应该告诉她比较好……



他敢告诉艾叶……不对，是叶艾，那么他更应该有理由去相信叶煦才对。

但是他又总是在担心，不知道为什么，惶恐不安的担心。

内心还在矛盾，可还是忍不住地喊出了声，“叶……”

“我哥他是一个精灵狂热爱好者。”突兀的话语低低地盘旋在空气里，恰到好处地将凌夏几近喊出的声音给掩盖住。凌夏愣了愣，还是不动声色地低下了头。

他还在犹豫。

“你们也是知道的。我哥对精灵的喜欢。”我重新开了口，平静地说着。

“当初他本来是在可以在本地读书的，是他自己硬是要去外地读书，去见识更多的精灵。”

“其实他和夏晴你一样，也是个‘跟着梦想走’的家伙呢。”

“不过，他和你不一样的地方，就在于，他的梦并不仅仅局限于成为一名优秀的饲育家，他的梦很沉重。”

“我感觉得出来，我哥他梦想是很伟大的。不过你要问具体是什么，我也不清楚。但是，你们知道伊宿地区的N・哈尔莫尼亚么？”

“那个以‘解放全精灵’为目标的绿毛？”舒冉在旁边扯着嘴角插话道：“没那么扯吧？”

“谁知道呢？应该不会吧？”我无所谓地笑笑，转头面向夏晴，“Sunny，你是精英训练师，本来是不受我们总部调动的，为什么会莫名其妙地到我们这儿帮我们解决这案件呢？”

“嗯？因为……准确来讲我是收到了邀请信……嗯……”夏晴没有意识到我会突然向她问话，所以回答的时候有些支吾。

“没事，我没有质问你的意思。我想表达的是，我哥和Sunny一样，是不受总部调动的，却可以收到邀请信。Sunny我们可以理解，因为她现在是赫赫有名的精英训练师，但是我哥呢？我哥是凭借什么而得到邀请的呢？”

“他的梦想和N不一定一样，但是至少，过于庞大的梦想，总是会牵连进什么的，对吧？”

故意延长的语气，少女脸上的似笑非笑，整个病房的气氛瞬间诡异起来……

“叶煦小姐？”乔伊小姐的声音刚好在门口响起，我站起身来朝她走了过去。

“怎么了？我哥也就是这位病人他……有什么事么？”

“您是病人家属的话……请跟我来一趟。”乔伊小姐像是想到什么似的，疑惑地望着我，“如果我没记错的话，您也是几天前的那位头部受伤进入昏迷状态的患者吧？”

“嗯。”我望了望新换绷带的手。

“那么，您更需要和我单独谈谈了。”乔伊小姐叹了口气，“有一些问题被忽略了。请您跟我来。”

我看着她忧虑的面庞，点了点。

“我先出去一趟喽。黎诺你帮我看着点茶色。虽然它很乖应该不会闹事。”我歪了歪头，想了想，“还有我刚才说的事你们就当没听过吧。反正也没什么意义。”

因为本来就是诈唬你们的啊。

我的嘴角向上扬起。跟着乔伊小姐走过走廊。

自己也不知道为什么会扯出那么多的奇怪的话，我现在想的就是先虚张声势一番。

告诉他们，也告诉我自己，我知道的，我都知道的。就算是不知道的，我也都会知道的。

“我一定会破解这桩案件的……”我握了握拳头，轻轻在心里对自己说着，“绝对！”

乔伊小姐在走廊尽头停了下来，她转过头来，声音轻柔地对着我说着，“叶煦小姐，关于叶艾先生的病情……”

3 步步莲花

“怎么样了……？”

我转过头去望向窗外。夏天的夜晚总是来得格外的迅速地。不知不觉窗外已是一片浓浓的墨色。我尽力稳了稳自己的声音，轻声地说着，“我哥他……得的是肺炎……”

很可惜，尽管我现在尽可能地稳住我的声音，但是我还是听见了我话语里无法遏制地轻微的恐惧、担忧。

凌夏站了起来，表情是格外的震惊。

“他之所以会昏迷，是因为他正在高烧加上血糖低，又没吃午饭，所以……这会儿正在给他输液。”

“庆幸的是还没有到后期，所以并不需要做手术，高烧退了后会申请住院治疗，之后就会没事了……”

凌夏明显地松了口气，重新坐下。我也酝酿好了自己的情绪，安静地在椅子上坐了下来。

“但是，既然并没有生命危险，为什么你的脸还是那么苍白呢？”一旁心细的黎诺目不转睛地望着我，柔和地问着。

“没事。真的没事。没事！”我摇了摇头，一遍一遍地说着。

像是在安慰自己，手指甲掐进另一只手的手臂里，那种疼痛感使我稍稍清醒了些。

“既然都没有生命危险了，你们还是回去吧。”我吸了口气，使自己镇定下来，抬起头来，对着他们说着，“受到了些惊吓所以我现在累了。不想看那么多人挤在这里，你们还是回去吧。”

“什么叫不想看那么多人挤在这里？”年年冷笑了一声，她刚刚因为叶艾的状况而潜藏着的阴影又浮了上来。

“爱走不走。”我失去了和她吵架的兴致，冷冷地说着。

年年什么话都没有说，起身朝门外大步走出去。她飘逸的长发因为走得太快而轻轻扬起，看起来依旧是一副格外清新而美丽的样子。

“年年！”夏晴站起来，她还不清楚我和年年之前的那场争吵，所以对傍晚年年奇怪的态度还很疑惑，她犹豫了一下，冲我挥了挥手，还是赶紧追了出去。

“我和黎诺先走了。”舒冉站了起来，他看了一眼黎诺，走过去拍了拍他的肩膀，“走吧。”

“嗯。”黎诺愣了愣，还是站起来，冲我点点头算是招呼了一下，起身走了出去。

一下子，房间内就只剩下我和凌夏了。

“凌夏你也出去吧，不是还没吃午饭么？别饿坏了。”我将头靠在墙上，突然想起了什么，将茶色抱起来递向凌夏，“但是如果可以的话，将这个孩子也带出去，让它吃些东西。我不想让它挨饿。”

“那你呢？”凌夏接过茶色，望着我，眉宇间流露出担心。

“我？无所谓吧，医院有配餐吗？我等会去问问。”我闭上了眼睛，懒洋洋地应答着。

“但是……”

“好了你去就是，别管我。”头靠着墙壁磕得有些疼，我尽可能遏制着的由恐慌而滋生的怒气，此刻被理智压制着融入了话语之中。

凌夏走过来接过茶色，他现在也有些恼怒了，转身便要离开，但是走了几步，又觉得有些不甘心，将门关好后冲着我快步走过来……

我听到了门声正要松口气，却突然感觉到唇上有些异样，像是被什么温柔而湿润的东西触到了。闻起来还带着点年轻男

孩子身上特有的气味。

凌夏？睁开了眼睛，凌夏眼睛里黑色的眸子直视着我，我愣在了原地，有些慌乱。

“别动。”抱着茶色，凌夏没有办法伸出手来揽过我。他皱着眉头，开始带有侵略性地厮磨起来。

“喂。”温度有些上升，彼此的呼吸交织着。身上像是消失了力气。我的意识开始渐渐消失在了这个温暖而有些漫长的亲吻当中……

“怎么了？”跟着舒冉走到了医院门口的黎诺终于停下了脚步，他望着舒冉匆匆向前行走的身影，表情变得冷淡了起来，“这么着急着要走？”

“不急着走你要在那边干什么啊？”舒冉冲他翻了个白眼。

“不知道。”黎诺叹了口气。过了一会儿，接着说着，“我只觉得，我想要留在那边……”

“真喜欢上了？”舒冉倒吸一口冷气，“我只叫你去引发她和年年的争吵，我没叫你把自己搭进去。”

“应该不是喜欢。”黎诺低下了头，晚风凉凉地吹拂过来，亮起的路灯将他的影子打得很长。

“我只是觉得……叶煦她像是被什么困住了的样子，一种无形的镀金笼子。”舒冉抬起头来看着黎诺，他的瞳中同样闪着什么，“而我不知道为什么就是想把她救出来。”

“我有些事情要说……”像是过去了很久，我才晕晕乎乎地从凌夏的吻中挣脱出来。凌夏的瞳中闪烁着别样的光芒。像是星辰一般的迷人。

我尽量控制住自己的情绪，淡淡地开了口，“嗯。说吧，我在听。”

“我喜欢你。”凌夏的眼睛闪了闪，透出温柔。

我低下头，没有回答。两只手握在一起，手指与手指交错。

我在犹豫。

“我没有要求你现在回答，因为，我下面要说的这件事，才是重点。”过了一会儿见我没有回答，凌夏便自嘲地笑笑，他的声音透过悲伤和轻微的无力：“我是内鬼。”

意料之外的是我惊讶的表情，凌夏愣





实并没有做过任何的对不起你们的事情。”凌夏低垂着头，从始至终他保持着的柔和的语气使我忍不住心疼，“我不知你怎么想的，但是我想你现在大概会对我产生什么奇怪的误解吧……”

“抱歉。我不会接受你的表白……”我叹了口

了愣，“艾叶……不对，你哥他……没和你说么？”

我茫然地瞪大眼睛，摇了摇头。

“谢谢。”过了一会儿凌夏转过头去，他看着叶艾此刻没有表情的苍白的面庞，轻声地道谢。

“你是内鬼？是怎、怎么回事？”我顺着他的目光转过去，哥哥的面庞被夜色打得温柔，“而且你刚刚那句话的意思，是我哥已经知道这件事了么？”

“是。而且我是昨天晚上和今早将一切告诉他的。他下午和你独处的时候完全可以和你讲……但是他没有。”

“他明明一直在找内鬼的……又为什么在知道之后没有告诉我？”我皱起了眉头。

“或许因为答应我不会说的吧……”

“总之，凌夏，你先把这件事告诉。认认真真地。好么？”我抬起头来郑重地直视着他的眼睛。

“好。”他柔和地点点头，黑色的眸子里流露出柔软的感情，然后他开始，将所有他告诉叶艾的事情，一点一点地讲给了我听……

“就是这样。我虽然是内鬼，但是其

气，果不其然凌夏的目光暗淡下去。

“但是，我拒绝你绝对不会是因为你是内鬼，也不会对你产生什么奇怪的误解。在我眼里，你就是凌夏，总是在帮助我的、最认真而且善解人意的凌夏。”

窗外的夜色月光像是白色的丝绸一般顺着窗户滑落至地，闪动起来的璀璨的星光，有几颗在凌夏的瞳中渐渐复苏、耀眼舞动起来。

“这么晚了，你还是先把我家茶色抱去吧？”我看在他怀中洋娃娃一般的茶色，它脸上焦虑而疲惫的表情令我担心起来，“这么久没让它吃饭真是……”

“你呢？”

“都说随便……嘛，你顺便帮我打包一份吧？”

“嗯。”凌夏站了起来，起身朝门外走去。

“这种情况下……怎么可能接受他的表白嘛……”见凌夏应该走远了，我拍了拍已经是通红的脸颊，将头靠在叶艾他的床上，闭上了眼睛。回忆渐渐涌进了脑海，乔伊小姐的担忧的话语在脑海里碰撞出回音。

“叶煦小姐，您的大脑……或许是

因为那次的撞击，也或许是在更早之前的其他原因。总之，由于脑细胞的部分不正常死亡，您将有极大的可能已经患上了失忆症等其他症状。我希望你能抽个空认真地来医院再做一次检查。前期一般是没有什么快速消失记忆的情况，您会在这一段日子里将某些记忆一点一点地遗失掉。当然，这种遗失会随着症状的加重而大大加快速度。所以还是请您在病情恶化之前赶紧检查一下比较好。”

“消失……记忆吗？”我扯出了一抹苦笑，“其实也是一种解脱？开什么玩笑。”我将头埋在被褥里，新被褥的清新味道快速地淹没了我的意识。

一种酸涩的感觉在眼角蔓延开，温热的液体开始滑下，我在对前方的巨大茫然中，肩膀开始一下一下地抽动起来。

“叮！”过了一会儿，一声清脆的铃声将我吓了一跳，黑暗中格外明显的一抹白光在叶艾的口袋中持续地亮着。我抹掉了眼角的泪水，伸手过去从叶艾的口袋中取出了他的手机。

“这个……是什么？”叶艾早就在手机上设置好的“到时间提示”的“便签”里，密密麻麻的正体文字晃得我眼睛有些难受。但我还是坚持看了下去……

“哥你是天才！”过了会儿我忍不住拿着手机跳了起来。我看着躺在病床上的叶艾，他的嘴角在黑暗中微微翘起。

我的内心重新燃起希望。

失忆算什么！至少在那之前我还有时间！至少这桩案子一定会给你解决了！

这么想着，我快活地笑了起来。我打了电话给夏晴叫她来帮我看着我哥，又打电话给黎诺让他帮我一个忙后，重整信心地冲出了病房。

我要去那个案发现场以及火灾的商场。

我终于找到整桩案件的突破口了！

4 拈花微笑

“你确定你破案真的要来这里？”

黎诺站在我的旁边，他在望了望整栋大楼的现状之后倒吸一口冷气，转过头来对我笑着，带着点戏谑地说着，“名侦探叶煦？”

“我叫你来不是叫你来调侃我的。虽然我现在确实需要有谁帮我调节一下气氛……我怕鬼。”我望着面前的大楼，我也有些吃不消。

被熊熊大火烧成了灰色的破旧外观，玻璃基本都破碎了，尖利的棱角在夜晚里折射出寒光。银白色的月光像是丝绸般细细地笼罩着整栋大楼，却反而给整栋大楼增添了一种诡异的感觉。

“你说会不会有吸血鬼……？”

“里面的大嘴蝠会被吓哭的。”黎诺扯起嘴角笑了起来。在月光下带着一种朦朦胧胧的温柔。

“好吧……”我耸了耸肩，转过头来看着黎诺，“我让你去找商场经理或者君莎小姐拿的监控录像呢？”

“哪有这么简单的……你们当初执行这个任务的时候我又没跟你们一起去。商场经理或者君莎小姐压根就不认识我……我也没什么突击队员的证件之类的你让我怎么拿……”黎诺无奈地叹口气，表情相当的无辜。

“你就不会搬出我哥么？”我在凝视了他几分钟之后深深地叹了口气，拿出了手机，“我还是叫凌夏吧……只是我刚刚吩咐他那么多事情了真不知道他能不能赶过来……”

“他能赶过来就太神奇了。”黎诺向上扬了扬嘴角。

“他真的是太神奇了！”二十分钟后，黎诺望着冷着脸站在他们面前的凌



转过头去看了看黎诺，他的表情和我是一样的震惊。然后我深吸了口还是接过了凌夏手中的装着我的晚餐的袋子，顺便把茶色放在了肩头。从它舒适的表情我可以看出凌夏这顿晚餐并没有因为时间的原因而亏待它……我感动得几乎要哭了，我握着凌夏的手，神情激动地说着，“你的工作效率简直堪比那只十六分钟飞星球一圈的快龙啊！以后你的新外号就叫做‘音速小子’吧……什么？你问这两者有什么关系？当然是没有关系的啊！你硬要有关系的话我叫你

夏，面露惊讶。凌夏的手上提着大包小包的袋子……

“叶煦，你要的三处地方里不正常的金属粉末。我拿去给警局了，鉴定之后确实是和当初艾叶给他们的粉末源于同一种金属。对，就是和我的手环是同一种金属。”

“你的陀螺我刚从宿舍拿过来。已经充好了电了，给。”

“监控录像的话已经拿过来了，存在U盘里，所以我顺便将笔记本电脑也带过来了，你需要的话可以在这里直接看。”

“万能药带了五瓶来够吧？”

“我有带冰茶过来。”

“手电筒也是刚充好电的没问题。”

“我已经吃过晚餐了。茶色也是。你的话考虑晚上你可能要熬夜所以我打包了大杯的香草拿铁。常温的别担心。另外还有你比较喜欢吃的可丽饼以及千层面。千层面是芝士口味的放心。”

我上下打量了一下这个一见面就开始从大包小包中递东西给我的少年……我

‘肥大’怎么样？”

凌夏轻轻地翻了个白眼，他现在胸闷。

“好了我不闹了。现在能放那监控录像么？调到火灾的那一天。”我的表情严肃起来。凌夏望了望我，点了点头。低头摆弄起了他的笔记本电脑。

“诶，你们真的在这里拯救了精灵啊？”趁着凌夏在摆弄他电脑的时候，黎诺一边整理那些东西，一边凑在我耳边轻轻说着，“而且你还真敢叫我来啊，不怕等会凌夏再和我吵起来么？”

“是啊。”我用一句话回答了他的两个问题。我一边吃着我的可丽饼，一边转过头去看了看他，又看了看那个低头摆弄电脑的凌夏，笑了起来，“我叫黎诺你来当然是有意义的，更何况我需要你来调节气氛……”

“舒冉明明也可以……”凌夏在那边小声地嘟囔着，却还是被我听到了。

“总之我总是有我的道理的。你们要是信我的话就拜托按我说的做吧。”我笑

了笑，几缕碎发被风吹起，我的声音在风中盘旋，“你们信我吗？”

凌夏和黎诺都没有再说话，但是凌夏在月光下格外认真地继续他的动作，他的背影在银白中透过坚定。

“真的是没有办法啊……”黎诺看着凌夏的背影，又看了看我嘴角上扬的柔和的弧度，还是小声地说着，眼角向上划开波纹。月光同样洒在他的身上，却是不一样的温柔。

“好了。”

我和黎诺凑过去，屏幕上的画面一直是来来往往的顾客、精灵……并没有任何的异常现象。凌夏一边拖着监控的视频条一边神情略带点疑惑，“很正常啊。”

“君莎小姐她们的判断呢？”

“原因暂不明确。火源初步判断是野生的火系精灵无意或者故意使的技能引发的。”

“火源能找到大概地点么？”

“你看到的鸭嘴火龙的那一层。也就是三楼附近。”

“走吧。去三楼。”我站起身来。黎诺和凌夏不解地望望我，也还是跟我一起起身准备走进大楼里。

“自从火灾之后就彻底荒废掉了啊，真可惜。”黎诺看着灰暗而没有一点灯光的楼道，手电筒的光束直直地映在墙上，我们的影子映在上面。

“三楼。”我扯了扯黎诺，示意他走另一个方向，楼道的深处黑漆漆的，散发着令人畏惧的气息。我忍不住抖了抖，但是还是硬着头皮向朝那边走过去。

“我们在的。”凌夏不动声色地站在我的旁边。我黑暗里看不见他的表情，不过他带有磁性的声音低低地在我的耳畔打转，我的内心顿时安定起来。

“当初我就是在这里看到的鸭嘴火龙的和电击兽。”走到楼道尽头，我弯下腰来看着已经烧成黑色的地面，借着手电筒的灯光小心翼翼地检查着。

“怎么样？”

“这一块的地板比其他的地方烧得都黑。”

“所以如果不出意料的话应该是鸭嘴火龙放的火么？”

“不……还不一定。凌夏你和我哥都是有上到更高的楼层的吧？毕竟你们不可能在那种情况下去坐电梯……而这栋大楼又只有这个楼梯。”

“嗯……但是那个时候我们并没有发现什么鸭嘴火龙……或许是因为烟雾太大？”

“不对，我们刚跑进商场的时候的烟雾，肯定比我看到鸭嘴火龙的时候小得多，我在烟雾更大的情况下能看到，你们在之前应该更可以才对。”

“对，而且那个时候你哥是在拼命地救助精灵，他是一层一层地非常认真地查看，我不认为他的观察力会差到连鸭嘴火龙这种庞然大物都看不见。”

“嗯。加上我看见它们的时候它们的精神状态很好……我和我哥一开始的猜测是它们遭到了操控……但是现在我又有了另一种想法……”

“比如，它们是被谁故意放出来掩人耳目的？”

“对。真正的火源或许根本不在这一层，他们想要掩盖什么。”

“但是，他们为什么会特意挑这一层楼呢？如果是想要掩盖什么，派出了鸭嘴火龙却没人看见有什么意义么？。”

“或许因为我之前就是在上一层里救了雷电球它们……那个时候雷电球刚刚自爆过，只要犯罪分子还在这栋大楼里，就不可能不注意到！”

“而且我那个时候还在楼道里看到了两个奇怪的人影……那两个人影或许就是



故意引我过来这一层的？”

我和凌夏对视了一下，我咬住了嘴唇。

“好了，现在陪我去上一层。”

“嗯。”

窗外闪过一道彩色的影子，黎诺下意识地转过了身，却在没看到什么之后耸了耸肩，跟我们走了上去。

“黎诺，你让你的电松鼠闻一闻这块碎片。”上到了四层，不出意料在走廊里找到了那种特殊的金属碎片。我一边对黎诺说着，一边却对凌夏伸出了手，“凌夏，手环借一下。”

“电松鼠？”凌夏卸下手环的过程中，黎诺意外地看见电松鼠在闻了那块碎片之后开始绕着原地打起转来，它粉红色的蓬松的尾巴在地上划出好看的弧线。

“别担心，应该还只是轻度的混乱，这里有万能药。”我从凌夏的包中拿出了那瓶万能药，在电松鼠身上喷了一点，果不其然它安静了下来。

“现在来，电松鼠，你闻一闻这个手环。”电松鼠乖巧地靠近我手掌上的手环，小小的鼻子耸动了两下，然后一脸正常地看着我，表情里面透出不解。

“果然。”我轻轻点了点头，将手环还给了凌夏。在他们疑惑的目光中轻轻开口，“凌夏，这个手环是你们集团给你的么？”

“嗯。我父亲给我的……有什么特殊之处么？”

“你知道你的手环的材质很特殊么？”

“……”

“你的手环是用一种特殊的金属制成的，而这种金属与这座商场还有我们要调查的那场走私案里的迷之碎片是同一种材质。”

“有什么作用么？”

“刚才我们就看到了，电松鼠在闻了谜之碎片之后就陷入了轻度的混乱状态。而我哥也曾闻过，并没有任何味道。所以我猜测这种金属应该是可以散发着只有精灵能闻到的特殊的气味，并且这种气味能使精灵陷入混乱。茶色，你去闻闻看。”

茶色听话地从我的肩膀跳下来，它在依次闻了碎片和手环后，依旧是一脸的平静。

“那为什么茶色会没事？”

“因为或许这种味道是针对珍稀精灵的。你们想想，我们调查的那场走私案，仓库里是什么精灵？珍稀且强大的精灵。目前还不能确定对强大的精灵有没有效，但是从电松鼠的状况来看，就算我们再多找几只闪光精灵，也是一样会起作用的。”

“但是他们这样是要为了什么？”

“让珍稀精灵陷入混乱的状态，我猜测他们有两种打算，第一种就是为了筛选有价值的精灵然后方便直接掠夺走，然后

经行非法的经商或者走私一类的。第二种就是制造更大的混乱，也给他们的下手带来了更好的时机。”

“但是既然你说我的手环和碎片是同一种材质，可为什么无论茶色和电松鼠闻过之后都没反应呢？”

“这也是我不明白的地方，但是现在我觉得，有可能这个手环的作用并不是散发什么特殊的气味，而是操纵。”

“操纵？”

“我哥当初提醒了我，碎片的来源或许就像当初赫赫有名的暗黑团一样，从那种可以控制精灵的特殊仪器上脱落的。所以我就有了一种想法，如果确实是特殊的仪器，那么这个手环或许是用来操纵那个仪器的道具。所以明明是同一种材料，但无论什么精灵都没有一点反应。”

“但是这样不是很奇怪么？同一种金属，有的能散发气味，有的不行……”

“这种金属本身是不可以散发气味的，应该是仪器的内部有着什么东西，才会使得整个仪器的金属染上了这种气味并连碎片都残留了这种气味。甚至，这个仪器应该是有着能使气味扩散开的作用的，只是我们这么多天没来，加上有那个巨大的破洞口，气味早就消失了。”

“但是为什么偏偏要选择这种特殊的金属……”

“应该是这种金属有什么特殊的地方吧？更坚固或者其他什么的。”

“或许这个金属里的金属元素，是由森林里的某种矿石提炼出来的？”黎诺漫不经心地随口一说，却快速地点燃了我的灵感。

“对啊……如果是这样的话……”一下子想通了什么，我兴奋得差点抱住黎诺，“黎诺你的脑洞真是又大又圆啊！”

“有这么夸人的么。”黎诺笑了笑，余光却看见了凌夏沉思着的面庞。于是他干脆再将目光向其他地方移了移，嘴角向上扬起了一个更大的弧度。

“凌夏。还记得你和我哥救的那只卡蒂狗在几楼么？”

“六楼，跟我走吧。”

“嗯。”我扯了扯黎诺，示意他走了。

“喂！”突然响起的女声吓了我一大跳，我连忙抓住了凌夏的手臂，黎诺也将手电筒向声音的源头照过去，一张陌生但是又熟悉的脸被收在了我的眸中，“是商场的经理！”

“以前的。”她苦笑了一下，一下子老了很多的脸上写满了无奈，“你们不是那些突击队员么？来干什么的？”

“调查……那经理您又是在干嘛？”

“还有人在调查啊。君莎小姐她们不



是说初步判定是意外火灾么？没有办法赔偿，商场也只能倒闭了啊……”经理谈了口气，皱纹皱在一起，“反正和你们说也没有用，你们是不清楚我对这个商场的用心之深的……”

“嗯……经理你对商场非常熟悉么？”

“当然。我每一天都在这里，我家离商场也非常近。”

“那么火灾的当天，你有没有看到带着超能力系的精灵来的顾客……或者平时有没有什么超能力系的精灵会来商场？”

“带着超能力系的精灵来的顾客非常多……不过我倒是经常看见有两股幽幽的蓝光在窗外飘忽着……或许是忍兽之类的？但是是在窗外啊……”

“好了谢谢您，您不用说了。我们会努力调查的，再见。”看着经理越发苍白的面庞，我觉得我的心跳越来越快，脑海里浮现出阴森森的鬼火……我闭上眼睛抓着凌夏的胳膊只顾匆匆朝楼上匆匆走去，差点没管握在我们后面负责握着手电筒的黎诺……

“好了，这里就是……居然真的还在这里么？”看着卧在角落里的红色小生物，我示意凌夏先别上前，自己将陀螺装备好，然后开始指挥着陀螺冲着它划出蓝色的晶莹线条……

一圈，有些事情瞒得过监控瞒不过精灵。

两圈，不仅如此，我哥……也就是之前救过你的那个青年，现在正在面临着些什么。

三圈，他需要你的帮助……

已经掌握其要领的我惊讶地停下了手中的动作——倒不是因为“捕获”失败还是怎么样，恰恰相反，仅仅三圈就已经轻松地让那只小型的犬类精灵乖巧地蹭着我的腿。这次“捕获”简直就是意料之外的成功。

或许，是因为我提到了我哥对它的需要？

想要报恩么……我心头一暖，低下头来摸了摸它柔顺的毛发，茶色跳下来，和它温和地打着招呼。

“谢谢。”见我的注意力集中在了卡蒂狗的身上，凌夏悄悄地走到黎诺旁边这样说着，“还有抱歉了。”

“怎么了？”黎诺带着玩味地挑起了眉毛。

“你对我们NE集团的了解比我多，所以谢谢你特意的提示，我知道你并不是真的随口一说。”停了停，凌夏接着开口，“还有抱歉，之前对你说的那些话，我最近真的没有看过内部人员的名单，原来你早在半年前就已经彻底地退出了我们NE集团、退出那些丑恶的计划了……之前对你真的太偏激了……对不起。”

“没事。这就是我半年前就退出来的代价吧，就是我对他们现在的计划只能知道一个大概的影子，我根本没有听说有装置……只是听说过组织上开发了一种新能源，要用来……吸引并捕捉幻兽雪拉比的。”

“凌夏、黎诺。”我突然站起了身子，转过来对他们轻轻笑着，“我们有必要去NE集团一趟，去夺回已经被他们掌控的幻兽雪拉比。”

凌夏和黎诺同时望着我，瞪大了眼睛，黎诺的手渐渐失去了力气，握着手电筒的手垂了下来，本来还照着我的光线一瞬间消失了下去。我们在黑暗中安静地对视着。

而我藏在背后的手上，两片一模一样的“月牙之羽”，在散发着微弱的淡蓝色光芒……

未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪超不可思议的迷宫》演示视频



二、宠物小精灵AG

65.击退溶食兽大作战！



66.一触即发，爆音怪对抗森林蜥蜴！



67.跳舞战斗！乐天河童！



68.爸爸是偶像？冒牌的道馆训练家！



在线观看：http://dwz.cn/20nwui
密码：DF81w9

菜单音乐：财宝镇
（口袋妖怪不可思议的迷宫 时·暗·空之探险队）

《口袋玩家》的网购及邮购

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，购买满28元快递包邮！

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

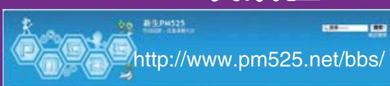
全年/半年/季度订阅 通过输入以上网址或扫描二维码进入官网在线购书频道，还可以选择全年、半年辑季度订阅（位置如图）。



邮购 **地址**：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931-4867606，
Email：pgking@263.net。

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：

神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：

C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元